LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE

DreamPLANET



NÚMERO 15
495 PTAS. 2,98 EUROS

GUÍAS
QUAKE III ARENA
READY 2 RUMBLE 2

REPORTAJE ESPECIAL
EL SONIC TEAM CUMPLE 10 AÑOS

SKIES OF ARCADIA
ROL DE ALTOS VUELOS

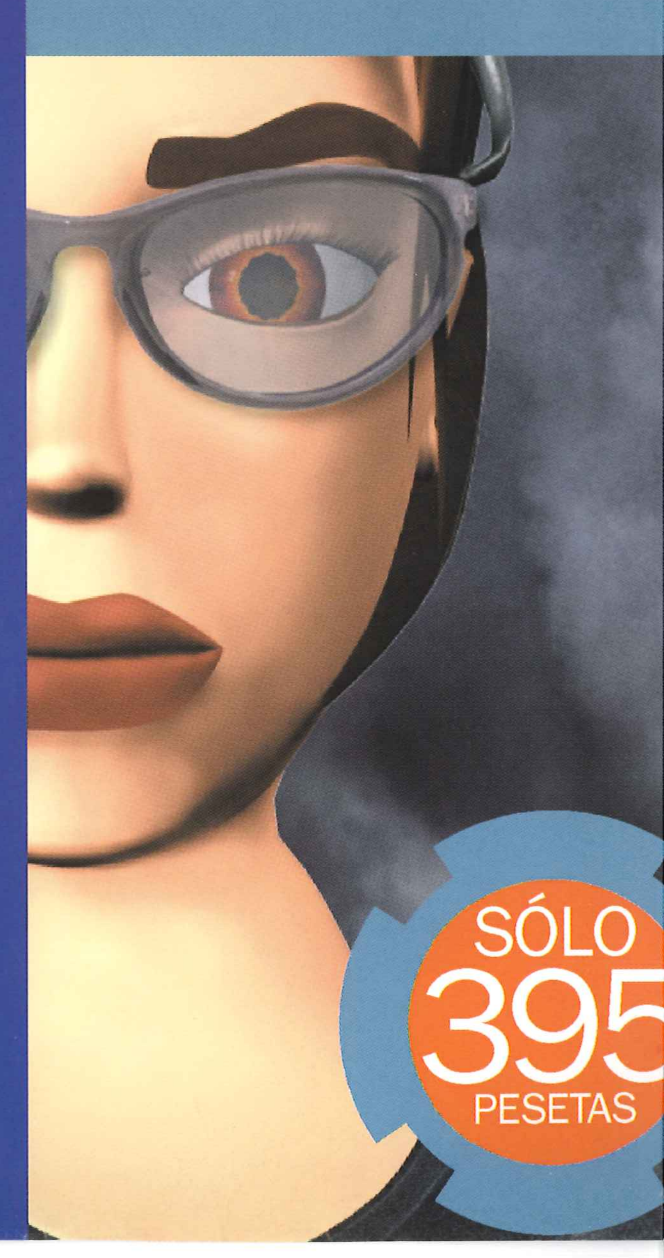
GRANDIA II
EL RPG MÁS GRANDE JAMÁS CREADO

10015
8 421174 023589
editorial aurum

GUÍAS PLANI... station

SOLUCIONES Y ...S PARA PLAYSTATION™ Y PS2™

5 guías completas por tan sólo 395 pesetas
¿Cuándo ha dado alguien tanto por tan poco?



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
GUÍA DE MISIONES PARA GANAR LA GUERRA CON TODOS LOS HONORES

EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
CUALQUIER ESPÍA QUE SE PRECIE LLEVA UNA PISTOLA, UN CHICLE Y NUESTRA GUÍA

FIFA 2001 Y ISS
LAS MEJORES TÁCTICAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE FÚTBOL

PÓSTERS
TOMB RAIDER CHRONICLES
ISS

SÓLO 395 PESETAS

TOMB

Dream Planet

Número 15 Abril 2001
Revista mensual de **Dreamcast**
publicada por **EDITORIAL AURUM, S.L.**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es
Bajo licencia en lengua castellana de Dreamcast Magazine y Dreamcast Solutions, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Producción: **Hans L. Kötz**
Director de Arte: **Ibon Zugasti**

Director: **Nacho Fernández**
Jefe de Redacción: **Rubén Jiménez**
Maquetación: **Marc Sansalvadó**
Colaboradores: **Bob Jubb**
Eduardo Rodríguez, Tonio L. Alarcón
Traductor: **Carles Sierra**

PUBLICIDAD
Barcelona
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es

Madrid
Alfredo López
C/ Rufino González, 26
28037 Madrid
Tel: 91 304 95 46
Fax: 91 754 09 02
E-mail: alfredo_aurum@yahoo.es

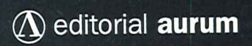
DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Comercial Atheneum, S.A.
Tel.: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl 93 238 04 37

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel.: 93 415 07 99
Depósito legal B-43069-99

Dreamcast es una marca registrada propiedad de Sega Enterprises, Ltd. Los artículos son propiedad de Editorial Aurum, S.L.

Dream Planet no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores. Se prohibe su reproducción total o parcial sin el permiso previo de la Editorial.



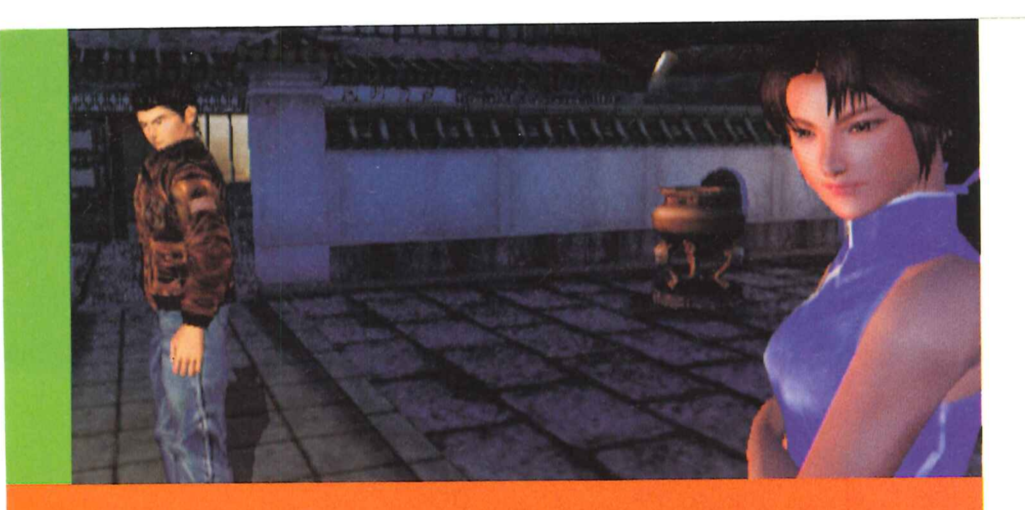
DESPEGANDO

Después de deleitarnos con la magia de Phantasy Star Online, este mes continúa la invasión rolera con dos auténticas obras maestras de los RPG: Grandia II y Skies of Arcadia. Es una pena que juegos de esta calidad lleguen cuando estamos en el último año de vida de la Dreamcast, pero todos los que esperaban con ansia juegos de rol de 128 bits lo van a tener difícil para decidirse.

dcplanet@intercom.es







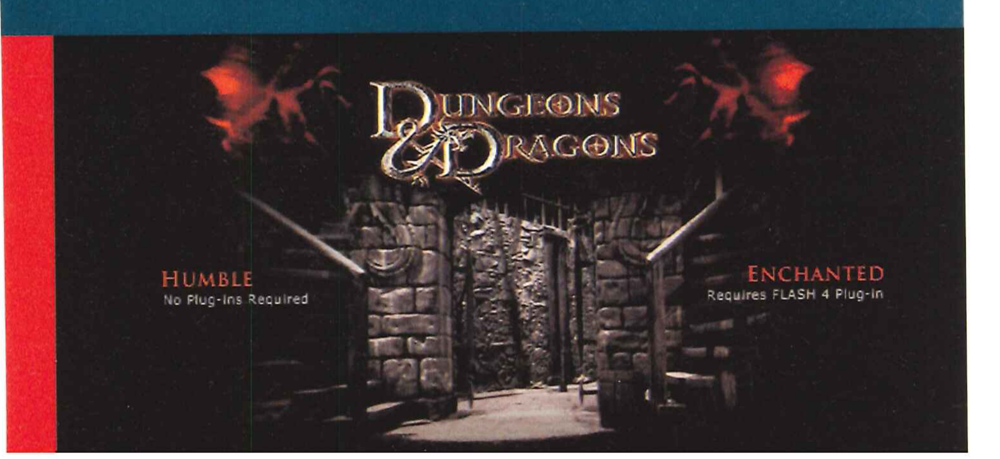
TOMA DE CONTACTO

Por fin hemos podido disfrutar con una versión traducida al castellano de Skies of Arcadia y aquí os ofrecemos las impresiones que nos ha causado. Además de pasar unas cuantas horas surcando los cielos de Arcadia, también hemos tenido tiempo de hacer algunos mates con NBA Hoopz y de dar unos cuantos golpes con Guilty Gear X.



BRÚJULA

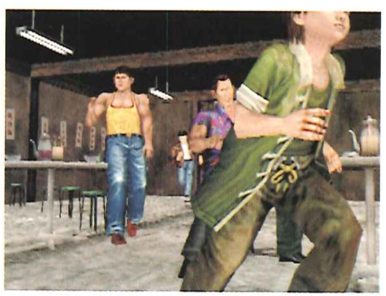
Hacer de gladiador futurista en un montón de arenas diferentes no es tarea fácil, así que aquí os desvelamos todos los secretos y tácticas para llegar al final de Quake III Arena sin convertirse en un colador. Para los que prefieren pelear sin ningún tipo de arma, también hemos preparado la guía de Ready 2 Rumble 2.



Sumario

Las nuevas compañías de Ryo



Poco a poco se van desvelando más detalles sobre Shenmue II. En esta ocasión Ryo va a estar acompañado por todo un elenco de damiselas que van a jugar un papel crucial en la historia. Quizás la más esperada es Shenhua, aquella chica que aparecía en la portada de la primera parte y en los sueños del protagonista. Esta vez va a ser presentada por fin oficialmente y descubriremos que vive en armonía con la naturaleza (es ecologista, vamos). Otro de los nuevos fichajes es Joy, de la que ya os habíamos hablado hace un par de meses. Esta espectacular pelirroja es bastante temperamental y rebelde y meterá a Ryo en algún que otro lío. Por último os adelantamos la identidad de dos nuevos personajes que completan el reparto femenino de Shenmue II. Uno de ellos es Fanmei Kun, una simpática niña de 15 años que trabaja en un templo taoísta, y el otro es Kou Shuei, una misteriosa mujer china que se sentirá identificada con Ryo (su padre también fue asesinado) y que le ayudará a desentrañar todos los secretos de los Espejos. Este cuarteto de féminas tendrá una gran importancia en el desarrollo del juego, ya que deberemos elegir a una de ellas en un momento de la historia. En función de nuestra elección, el desarrollo del argumento variará.

Pero para que los más machistas no se sientan marginados, también hará su aparición estelar en el juego Ren, un jefe del crimen organizado de Hong Kong que mantendrá una gran rivalidad con el protagonista.

Los 5 capítulos que componen la segunda parte de Shenmue II tendrán lugar precisamente en Hong Kong, en los barrios Wanchai, Keirin, Koo-long y Aberdin. Allí Ryo también tendrá que trabajar, pero esta vez será posible escoger entre diferentes ocupaciones, horarios y pagas.

Uno de los cambios más interesantes en el planteamiento del juego es la posibilidad de poder pasar rápidamente las horas muertas que tan molestas resultaban para algunos en la primera parte. De esta manera, si son las 3 de la tarde y tienes una cita al día siguiente no tendrás que perder el tiempo y podrás saltarte esas horas tranquilamente. También será tremendamente útil la opción de determinar una acción para cada botón del mando, algo similar a lo que se puede hacer en Phantasy Star Online.

Uno de los cambios más interesantes en el planteamiento del juego es la posibilidad de poder pasar rápidamente las horas muertas que tan molestas resultaban para algunos

La grandiosidad de Shenmue parece que tendrá una digna continuación en esta segunda parte. Sí, sabemos que estáis deseando echarle el guante pero, teniendo en cuenta que no verá la luz en Estados Unidos hasta el mes de noviembre, no esperamos verlo por aquí hasta las próximas navidades.




Vuelven los taxis más locos

La segunda parte del juego que más dosis de locura ha aportado al catálogo de Dreamcast está cada día más cerca. Crazy Taxi 2 estará en el mercado a finales del mes de junio con un montón de novedades que Hitmaker ha comenzado a desvelar. No faltarán los nuevos coches y personajes (de momento hemos descubierto la identidad de cuatro: Slash, Iceman, Cinnamon y Hot-D), pero además también se incorporarán movimientos de lo más espectacular. Entre ellos destacan el Crazy Hop, ya que gracias a él nuestro taxi saltará por encimo de otros vehículos o incluso sobre los tejados de algunos edificios (el mismísimo Coche Fantástico no tendría nada que hacer contra estos bugas).
Crazy Taxi 2 contará con una nueva ciudad que se parecerá sospechosamente a Nueva York. En este entorno tendrán lugar las diferentes fases, que han aumentado en número con respecto a la primera parte y que nos permitirán recoger a varios pasajeros para aumentar nuestras ganancias rápidamente.
En las capturas que nos ha proporcionado Sega podéis apreciar la consiguiente mejora en el apartado gráfico, que ya era excelente en el primer Crazy Taxi. Por desgracia aún no ha sido confirmada totalmente la banda sonora del juego y por ahora sólo sabemos que la banda Offspring volverá a estar presente.



Cantando bajo la Dreamcast

EL SUEÑO DE RUBENCEBÚ POR FIN SE HA HECHO REALIDAD. Se acabó el hacer el ridículo en cualquier bar cantando los éxitos de Julio Iglesias: por fin va a poder hacer el ridículo en su propia casa gracias al karaoke de Dreamcast. El único problemilla es que el Sega Kara se va a poner a la venta en Japón el próximo 29 de marzo, pero de momento no hay nada confirmado sobre su comercialización en Europa y Estados Unidos.
La verdad es que es una pena porque este periférico es muy interesante. Los suertudos nipones tendrán a su disposición unas 16.000 canciones a través de Internet y además se irán colgando 100 temas gratuitos cada mes para disfrute de los cantantes frustrados.
El Sega Kara costará por separado 9.800 yenes (unas 13.000 pesetas) pero también se podrá comprar en un pack con la Dreamcast. Visto el éxito que tiene "Macarena" en Japón, no nos extrañaría que, si es una de las canciones disponibles, fuera la más interpretada por los habitantes del país del sol naciente.











Spiderman se acerca

TRAS SU EXITOSO PASO POR NINTENDO 64 y PlayStation, Spiderman va a visitar nuestras Dreamcast. Activision ha puesto en circulación hace poco algunas imágenes del juego y tiene una pinta excelente. El potencial de los 128 bits de la consola de Sega ha sido aprovechado al máximo y todos los escenarios cuentan con más detalles y una mayor definición (por no hablar del inmejorable aspecto del bueno de Spidey).
Por eso vamos a poder disfrutar con una genial recreación de Nueva York (parece que es la ciudad de moda porque también será un escenario de Crazy Taxi 2), en la que tendrán lugar los más de 30 niveles del juego.
Algunos de los enemigos más carismáticos de Spiderman (como Venom, Rhino o el Doctor Octopus) harán su aparición en esta aventura.
El juego se pondrá a la venta, aproximadamente, durante el mes de abril en Estados Unidos, pero todavía no ha sido confirmada la fecha concreta del lanzamiento europeo.

El regreso de la pistola

Aunque más de uno ya estaba a punto de jubilar la Dreamcast Gun, dentro de muy poco vamos a poder volver a utilizarla gracias a Confidential Mission. La versión Dreamcast del arcade original ha sido bastante sencilla gracias a la compatibilidad entre la consola y la placa Naomi sobre la que estaba desarrollada el juego, así que prepárate para disfrutar con una auténtica máquina recreativa en casa.
Básicamente, la mecánica de Confidential Mission es idéntica a la de The House of The Dead 2 (movimientos sobre raíles incluidos) sólo que esta vez en lugar de zombies tendremos que acabar con peligrosos terroristas internacionales.
El protagonista del juego es un agente llamado Howard Gibson, pero cuando optemos por jugar con algún otro valiente podremos escoger a Jean Clifford. Prepárate para volver a desenfundar el arma a partir del 25 de mayo.







Con 18 ruedas por banda

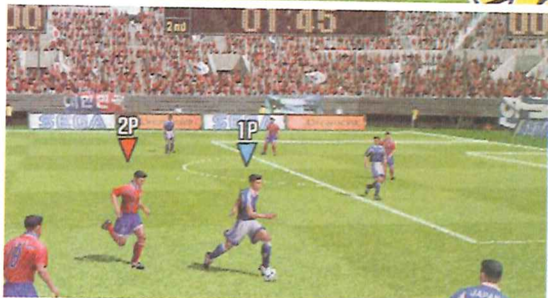


LA VERSIÓN DE UNA DE LAS RECREATIVAS MÁS ESPECTACULARES de los últimos tiempos está a punto de ver la luz en su edición europea. A partir del 11 de mayo podremos ponernos al volante de uno de los inmensos camiones de 18 Wheeler. Aquí tenéis algunas imágenes de la versión PAL del juego, que es idéntica a la japonesa que ya comentamos en nuestra sección Importación hace 4 números.
El modo principal de 18 Wheeler ofrece 4 niveles y unas 20 fases para practicar nuestras habilidades de camionero y algunas de ellas son exclusivas de esta versión Dreamcast. Pero además, también incorpora el divertido modo Parking Challenge (ideal si siempre te suspenden en el examen del carnet de conducir por no aparcar ni a la de tres) y una opción Versus para hacer el macarra con algún amigo. Si la canción "Yo para ser feliz quiero un camión" es tu favorita, éste es tu juego.

El Virtua Striker del futuro

NO HEMOS PODIDO RESISTIR LA TENTACIÓN de mostraros algunas de las primeras imágenes del próximo bombazo futbolístico. El aspecto de Virtua Striker 3 es verdaderamente impresionante y se nota que se han utilizado 5 veces más polígonos que en su antecesor y que las animaciones se han multiplicado por 10.
En cuanto a los cambios en la jugabilidad (para nosotros el gran punto débil de Virtua Striker 2), parece que se estrenará una cámara que seguirá el juego de una forma más dinámica y también se incorporarán mejoras en el control del balón.
La recreativa del juego estará en los salones japoneses a partir de marzo y, aunque no ha sido confirmada la versión para nuestra consola, esperamos que Sega se anime para que podamos admirar pronto esta nueva maravilla futbolera.





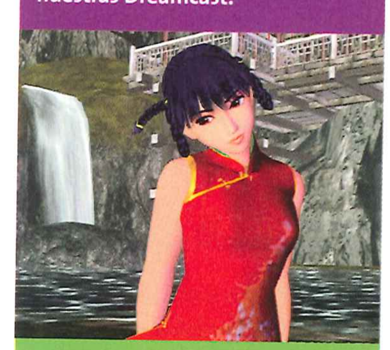
BREVES

Confirmadas las rebajas

AUNQUE TODO APUNTABA a que al final pasaría, al cierre de la edición del mes pasado de Dream Planet todavía no se había hecho oficial la reducción del precio de la Dreamcast. Ahora sí que os podemos confirmar que la consola de Sega pasa a costar 19.900 pesetas, un precio más que asequible por todo lo que ofrece nuestra querida máquina

DOA 3

PARECE QUE TEAM NINJA, el equipo responsable de la saga Dead or Alive, está estudiando la posibilidad de programar la tercera parte de DOA. Aún no se sabe sobre qué placa se desarrollará esta secuela en su versión para recreativa, pero la flamante Naomi 2 de Sega tiene muchas posibilidades de ser la escogida. Esperamos que, sea cual sea la placa escogida, podamos ver a los nuevos luchadores (y sobre todo a las luchadoras) en nuestras Dreamcast.



Más fantasía rolera

SEGÚN CHARLES BELLFIELD, vicepresidente de Marketing de Sega America, la compañía tiene la intención de crear la segunda parte de Phantasy Star Online. En declaraciones a la revista GameWeek, Bellfield aseguró que Sega está satisfecha por los resultados conseguidos por el juego en Estados Unidos y sospechamos que por eso habrá un PSO 2.

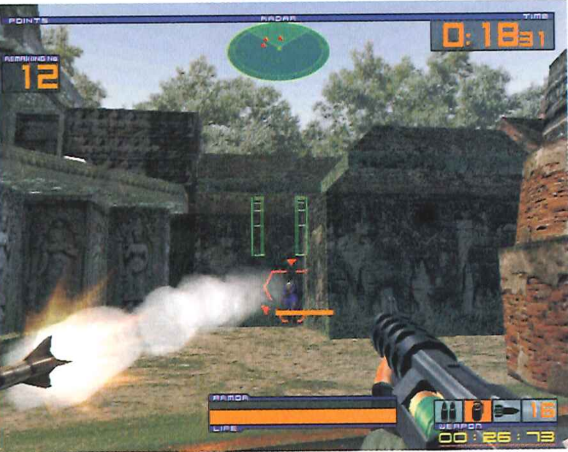
Outtrigger cada vez más cerca





Uno de los juegos más esperados de AM2, Outtrigger, ya tiene fecha de lanzamiento en nuestro país. El 20 de julio es el día escogido por Sega para el estreno del shoot'em-up destinado a competir con todo un peso pesado: Quake III Arena. Lo cierto es que virtudes no le faltan para ponerle las cosas difíciles al shooter por excelencia, empezando por los indispensables modos multijugador y online.
Además la versión Dreamcast del arcade original contará también con una opción exclusiva llamada Mission Mode que incluirá (como su propio nombre indica) varias misiones que nos permitirán practicar todo lo necesario para enfrentarnos al modo principal del juego y a los otros jugones.
Entre las 20 misiones encontraremos algunas basadas en el rescate de prisioneros, otras que exigirán la aniquilación de todos los enemigos y varias con el objetivo de recolectar ciertos ítems.





Tarifa plana combinada

ANTE LA AVALANCHA DE DREAMCASTEROS que querían compartir la tarifa plana de su consola con su ordenador PC, Telefónica ha puesto en marcha un servicio que permitirá disfrutar, por fin, de una misma tarifa para la conexión a Internet de ambos aparatos. Para solicitarlo, sólo es necesario dirigirse a la dirección dreamcast@telefonica.es e indicar el número de teléfono y el nombre completo de la persona propietaria de la línea. Una vez hecho esto, Telefónica se hace cargo de los trámites necesarios.
Por otra parte, el acuerdo de Sega con la compañía española ha provocado que BT deje de facilitar la conexión a través de la Dreamcast. Por eso, si te registraste en Dreamarena antes del 8 de diciembre será mejor que vayas a la opción Borrar Memoria y luego a Reiniciar para poder Restaurar todos los datos y no tener ningún problema en tu acceso a Internet.



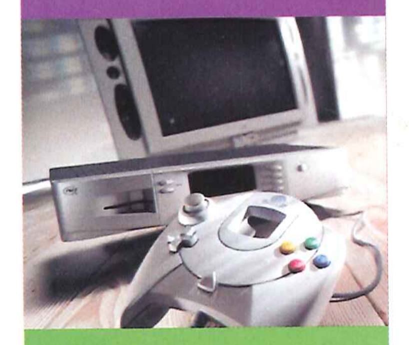
BREVES

Reproductor MP3

LOS AMERICANOS están de suerte. La compañía Blaze ha puesto a la venta un reproductor que permite utilizar archivos MP3 en la Dreamcast. El invento, llamado Blaze MP3 DC cuesta casi 20 dólares (unas 3.500 pesetas) y permite reproducir CD con música en MP3 después de que el programa en cuestión quede cargado en la memoria.

La nueva Set Top Box

YA OS PODEMOS AVANZAR el aspecto que tendrá la nueva Set Top Box de Pace que incorporará la tecnología Dreamcast. El aparato en cuestión cuenta con un cable módem que permitirá descargar datos a una gran velocidad, así como, por supuesto, juegos de la consola de Sega. Por poner un ejemplo, la compañía inglesa ha asegurado que para bajarte Sonic Adventure sólo necesitarás 3 minutos.



Una de alianzas

ÚLTIMAMENTE, Sega nos está sorprendiendo con algunos acuerdos con varias empresas de software. Por una parte, va a desarrollar un arcade llamado Vampire Night en colaboración con Namco. Además Namco, Sega y Sony podrían aliarse para unir sus salones recreativos y tiendas de software en Japón a través de fibra óptica para sacar provecho del juego online.

INTERNACIONAL JAPÓN

TECLEA EVANGELION

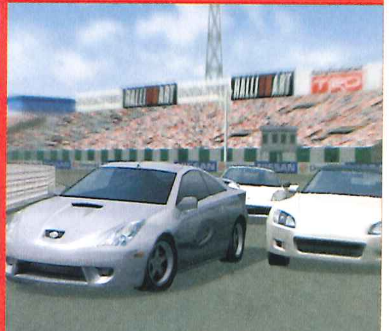
El próximo 19 de Abril saldrá al mercado japonés un curioso juego basado en la famosisima serie de anime Neon Genesis Evangelion cuyo sorprendente desarrollo aprovechará el teclado de la Dreamcast. ¿Qué nos deparará la última locura de Gainax, llamada Neon Genesis Evangelion Typing E plan? En primavera los agraciados usuarios orientales podrán saborear este atípico plato a 6.800 yenes (unas 11.500 pesetas).



También emigrará Sega GT

LA FACTORÍA DE SEGA ENCARGADA DE LOS PC será la responsable de lanzar el próximo 28 de marzo para los ordenadores del país del sol naciente una versión ampliada y mejorada del Sega GT de Dreamcast. Esta versión del simulador de conducción contará con nada más y nada menos que 140 coches diferentes (eso sí, todos de marcas automovilísticas japonesas).





DETALLES DEL TOKYO GAME SHOW

La próxima edición del Tokyo Game Show se celebrará del 30 de marzo al 1 de abril y aportará interesantes novedades. Quizá la más destacable es la presencia de Nintendo, que promocionará su Game Boy Advance y mostrará algunos detalles de la esperada Game Cube. Además, Microsoft también enseñará algo más del potencial de su X-Box. Aunque Sega no va a estar presente en la feria, se van a presentar 12 juegos para Dreamcast desarrollados por otras compañías.



CONTINÚA EL CULEBRÓN EL DORADO

Capcom tiene previsto poner a la venta en Japón el próximo 4 de abril el cuarto volumen de su saga El Dorado Gate. En esta ocasión se han incluido tres capítulos de la historia y como extra los nipones encontrarán un Music Mode con el que podrán disfrutar de 49 fragmentos de la banda sonora del juego.

INTERNACIONAL USA

NUEVOS NIVELES PARA QUAKE III

A pesar de los rumores que han circulado últimamente acerca de la cancelación de los nuevos niveles para Quake III Arena para poder ampliar las posibilidades de juego online, ID Software ha desmentido rotundamente este tipo de conjeturas y ha confirmado que efectivamente lanzarán estas nuevas fases en territorio americano antes de que finalice el año cursante.



SEMOS UNIVERSITARIOS

Sega America planea lanzar para el próximo otoño en tierras yankees un simulador de fútbol americano. Esta noticia no sería demasiado novedosa si no fuera porque en vez de estar inspirado en la prestigiosa liga profesional NFL estará basado en las ligas universitarias. Gracias al buen hacer de Sega Sports en este tipo de simuladores no nos extrañaría que el nuevo proyecto de los creadores de la exitosa saga NFL 2K fuera un auténtico bombazo de ventas en Estados Unidos.

SE CONFIRMAN FECHAS

Peter Moore, presidente de Sega América, ha confirmado oficialmente que Sonic Adventure 2 y Crazy Taxi 2 no contarán con opciones para poder disputar partidas online. También ha adelantado la fecha de salida de ambos títulos en Estados Unidos: el 21 de Junio. Posiblemente debido al poco éxito de Dreamcast en tierras niponas, ambos títulos podrían ver la luz antes en la cuna de las hamburguesas.

Vuelve Red Storm

RED STORM SORPRENDE A SUS MILES DE SEGUIDORES norteamericanos con un nuevo juego de estrategia a tiempo real llamado Conflict Zone. La nueva propuesta de los creadores de la saga Rainbow Siw pretende no convertirse en el típico juego de estrategia y por eso los elementos ambientales y las decisiones que vayamos tomando tendrán una gran importancia en el desarrollo de la partida.





La PS2 se apropia de éxitos de la Dreamcast

Parece que las versiones de títulos de Sega para PlayStation 2 que os anunciábamos el mes pasado no van a ser, ni mucho menos, las últimas. Cada vez van llegando más noticias de grandes juegos de Dreamcast que van a tener algún tipo de versión o continuación en la consola de Sony.
Es el caso, por ejemplo, de Maken X, que contará con una secuela para PlayStation 2. El nombre de esta segunda parte es Maken Shao y aportará alguna que otra novedad, como el cambio del punto de vista de primera a tercera persona. Lo que sí se mantendrá es el protagonismo de la espada Maken, que nos permitirá poseer otros cuerpos para aprovecharnos de sus habilidades.
El fantástico Quake III Arena también será objeto de una versión para la 128 bits de Sony, aunque esta vez los chicos de Bullfrog (la filial de EA que está desarrollando el juego) han tomado como referencia la edición para PC del shooter. El juego ha sido bautizado como Quake III Revolution y no contará con ningún modo para disputar partidas online. Su salida al mercado en nuestro país está prevista para finales de marzo.
El último (por ahora) en sumarse a la lista ha sido Metropolis Street Racer. Según la prestigiosa revista inglesa Computer & Videogames, Bizarre Creations podría estar desarrollando una versión de MSR para PlayStation 2 y también podrían ver la luz ediciones para PC y X-Box.









Virtua Fighter 4: Impresionante

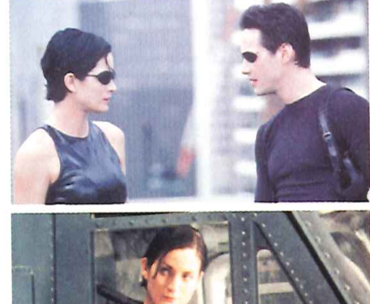
EN EL MARCO DE LA FAMOSA FERIA JAPONESA AOU, AM2 ha desvelado algunos detalles y algunas imágenes del impresionante Virtua Fighter 4. La verdad es que esta cuarta parte de la saga supone todo un salto por lo menos a nivel gráfico. La increíble definición y la cantidad de efectos de luz son apabullantes, por no hablar de las animaciones faciales de los personajes, un campo en el que se nota la soltura adquirida por el equipo de Yu Suzuki gracias a Shenmue.

Por lo que se refiere a los personajes, reaparecerán algunos clásicos (como Akira Yuki, Aoi Umenokouji, Kage-Maru o Lau Chan) y también se estrenarán algunos nuevos luchadores. Por ahora han sido confirmados un monje Shaolin y dos poderosas mujeres.
Como ya os habíamos comentado Virtua Fighter 4 está siendo desarrollado para arcades dotados con la placa Naomi 2 y de momento sólo ha sido confirmada la versión para PlayStation 2.











Neo se pasa a los videojuegos

INTERPLAY HA LLEGADO A UN ACUERDO CON WARNER BROTHERS para desarrollar juegos basados en la película The Matrix. Parece que existirán versiones para prácticamente todas las plataformas de nueva generación (aunque por ahora la edición para PlayStation 2 es la más segura) y el equipo encargado de la programación será Shiny Entertainment, con el genial Dave Perry al frente.
Los programadores están teniendo acceso a todo el material de la película e incluso los directores del film, los hermanos Wachowsky, supervisarán el proceso de creación para que el juego sea como mínimo tan espectacular como el film. Por desgracia, ninguna de las versiones estará lista antes del próximo año.

LANZAMIENTOS

ESPAÑA

ABRIL	
Tetris	Ubi Soft
Project Justice	Virgin
Daytona USA 2001	Sega
Exhibition of Speed	Virgin
4x4 Evolution	Proein
Viva rock Vegas: Flintstones	Virgin
MAYO	
Conflict Zone	Ubi Soft
NBA Hoopz	Virgin
Confidential Mission	Sega
Evil Dead: Hail to the King	Proein
18 Wheeler	Sega
Spiderman	Proein
JUNIO/JULIO	
Sonic Adventure 2	Sega
Crazy Taxi 2	Sega
Outtrigger	Sega

JAPÓN

ABRIL/MAYO	
Romance of Three Kingdoms VI	Koei
El Dorado Gate Chapter 4	Capcom
ES	Sega
Fur Fighters	Acclaim
JoJo Venture (Online)	Capcom
Gundam Net Battle	Bandai
Lither B	Tayuko
Metal Max Wild Eyes	ASCII
Innocent Tears	Global
Close To: Inorio no Oka	Kid
Monster Breed	Nec
Sports Jam	Sega
Canvas: The Motif of Sepia	Nec
Evangelion Typing E-project	Sega
Spritir of Speed 1937	Nec
Advanced Strategy 2001	Sega
Angel's Present	Nec
Bounty Hunter Sara	Capcom
Happy Lesson First	Datum

ESTADOS UNIDOS

ABRIL	
Woody Woodpecker Racing	Konami
Bleemcast 1	Bleem!
Exhibition of Speed	Titus
Stupid Invaders	Ubi Soft
IHRA Drag Racing	Bethesda
18 Wheeler	Sega
Half-Life	Valve
MAYO	
Soldier of Fortune	Crave
Armada 2	Metro3D
Dark Angel: Vampire Apocalypse	Metro 3D
Spiderman	Activision
Commandos 2	Eidos Interactive
Craxy Taxi 2	Sega
Soul Reaver 2	Eidos Interactive
Sonic Adventure 2	Sega
Ooga Booga	Sega
Alone in the Dark: TNN	Infogrames
Dragon Riders: Chronicles of Pern	Ubi Soft
Gorka Morka	Ripcord
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	Ubi Soft
Legend of the Blademasters	Ripcord
Conflict Zone	Ubi Soft
Alient Front Online	Sega
Floigan Brothers	Visual Concepts
Shrapnel: Urban Warfare 2025	Ripcord

LOS + VENDIDOS

ESPAÑA

1. Phantasy Star Online
2. Shenmue
3. Virtua Tennis
4. Vanishing Point
5. Sonic Adventure
6. Metropolis Street Racer
7. Resident Evil Code: Veronica
8. Spawn
9. Jet Set Radio
10. Grandia II

Fuente: Centro Mail

JAPÓN

1. Fire Prowrestling D
2. Phantasy Star Online
3. Ultimate Fighting Champ.
4. Fighting Vipers 2
5. Giga Wing 2

Fuente: Dreamcast Magazine

USA

1. Crazy Taxi
2. Sonic Adventure
3. NBA 2K1
4. Phantasy Star Online
5. NBA 2K

Fuente: Dreamcast Magazine

RECOMENDADOS

1. Phantasy Star Online
2. Shenmue
3. Virtua Tennis
4. Resident Evil Code: Veronica
5. Samba de Amigo
6. Vanishing Point
7. Tony Hawk's Pro Skater 2
8. Soul Calibur
9. Metropolis Street Racer
10. Jet Set Radio

LOS + ESPERADOS

1. Shenmue 2
2. Sonic Adventure 2
3. Skies of Arcadia
4. Commandos 2
5. Head Hunter
6. Soul Reaver 2
7. Outtrigger
8. Alone in the Dark: TNN
9. Half-Life
10. Daytona USA 2001

LOS 10 FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. Shenmue
2. PSO
3. Virtua Tennis
4. Vanishing Point
5. RE Code: Veronica
6. Soul Calibur
7. Tony Hawk's 2
8. MSR
9. Jet Set Radio
10. Quake III Arena

Podéis enviar vuestras votaciones a la dirección de correo electrónico dcplanet@intercom.es o a Dream Planet C/Joventut 19 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

TOMA DE CONTACTO

LOS PREVIEWS DE LOS JUEGOS QUE VIENEN



Skies of Arcadia

Tocando el cielo



Desarrollador: **Overworks (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Género: **RPG**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Abril**
www.sega.com/sega/game/skies_launch.jhtml

Historial Overworks (DC): **Sakura Taisen 2, Sakura Taisen 3**

Aunque la mayoría de los géneros cuentan con una excelente representación en la Dreamcast, los juegos de rol han sido más difíciles de ver que George Bush en una manifestación pacifista. Es una verdadera pena que las tres joyas que van a provocar un cambio radical en esta lamentable situación nos lleguen prácticamente a la vez porque se van a hacer competencia mutuamente, pero bienvenida sea la invasión si se trata de juegos de esta calidad.

Por supuesto, estamos hablando de Phantasy Star Online, Grandia 2 y Skies of Arcadia. Cronológicamente, este último será el que aparezca más tarde, pero esto no significa, ni mucho menos, que tenga nada que envidiar a las creaciones del Sonic Team y Game Arts.

Skies of Arcadia es, con todas las connotaciones que ello supone, un juego de rol clásico. Por eso encontramos a unos personajes buenos muy buenos, unos personajes malos muy malos y una peligrosa amenaza que puede destruir todo el mundo. Hasta aquí no hay nada especialmente novedoso, pero el mérito está en que Overworks ha conseguido aliñar este punto de partida bastante convencional con los suficientes elementos como para hablar de un juego épico que buena falta le hacía a nuestras Dreamcast. No hay que olvidar que este equipo de programación estaba detrás de la primera, la segunda y la cuarta entrega de la saga Phantasy Star, y la experiencia se nota.

Lo primero que llama la atención del juego es su impresionante apartado gráfico. Entornos repletos de detalles y con una increíble resolución se van desplegando ante nuestros incrédulos ojos conforme vamos avanzando en la exploración. Los bosques de Ixa'taka, los desérticos parajes de Nasr o la grandiosa metrópolis de Valua son algunos de los escenarios por los que es un placer pasearse en busca de los 6 cristales lunares.

Esta búsqueda es el objetivo principal de Skies of Arcadia, aunque no lo descubriremos hasta haber avanzado un poco en el juego. En un

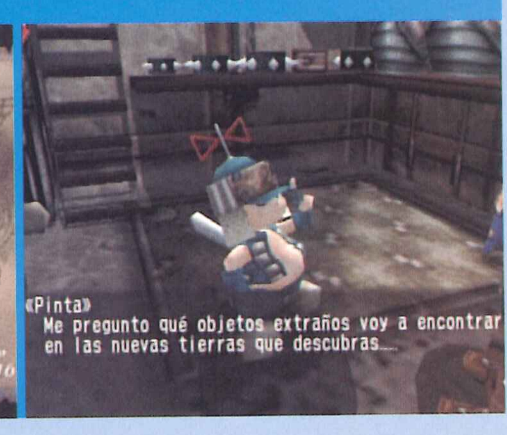




Con buena Pinta

Tu encuentro con un curioso personaje llamado Pinta te va a dar la oportunidad de descubrir un minijuego para tu Visual Memory. Este barrigón aprendiz de explorador se ofrecerá para buscar diversos objetos en la porción de mapa que vayas descubriendo. De esta manera, en tu VM podrás ir consiguiendo oro o diversas reliquias que más tarde puedes incorporar a tu inventario gracias a la opción Búsqueda Pinta. Así no tendrás que dejar de jugar a Skies of Arcadia ni cuando viajes en autobús.





principio, la trama nos sitúa a los personajes principales, Vyse y su amiga Aika. Estos dos piratas aéreos pertenecen a la banda de los Bandidos Azules y surcan los cielos de Arcadia en uno de los navíos voladores imprescindibles para desplazarse entre las diferentes civilizaciones que habitan en islas flotantes.

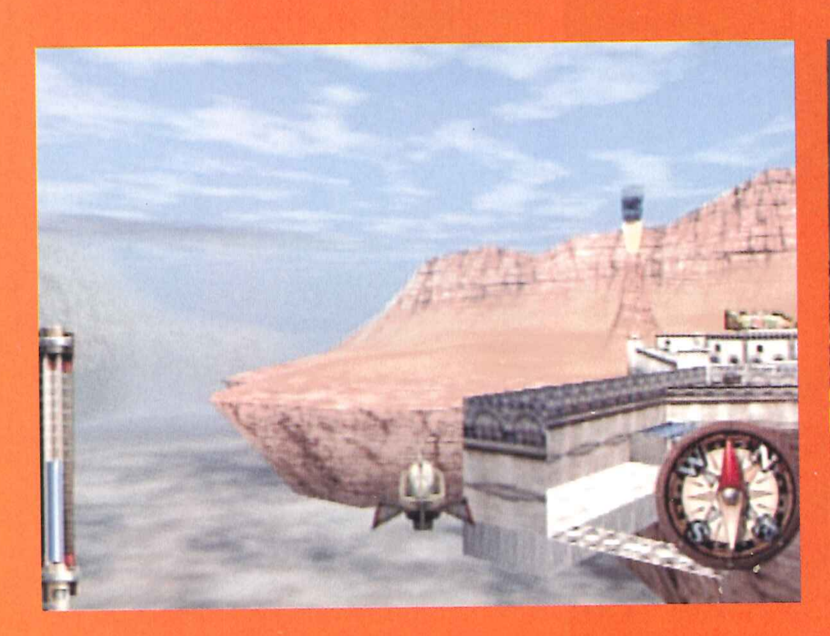
Ambos rescatan a la misteriosa Fina cuando cae en las garras de Alfonso, un pantomimesco almirante del ejército del imperio Valua. Por supuesto, este poderoso imperio también anda detrás de los cristales porque permiten despertar a los Gigas, unos seres con más poder de destrucción que Jesulín de Ubrique en la Real Academia de la Lengua.

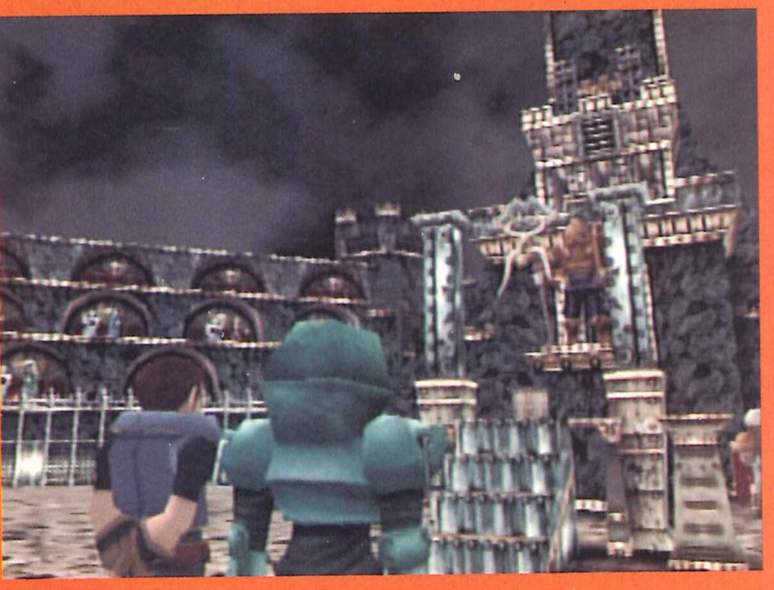
Para desplazarse de un lugar a otro en el mapa del juego nuestro medio de comunicación serán diferentes barcos y mientras viajamos en ellos, y también cuando exploremos calabozos o ruinas, seremos atacados por diversas criaturas. Los combates son, como mandan los cánones roleros, por turnos y sin duda lo más llamativo en ellos es una barra de energía espiritual común para todos los personajes.

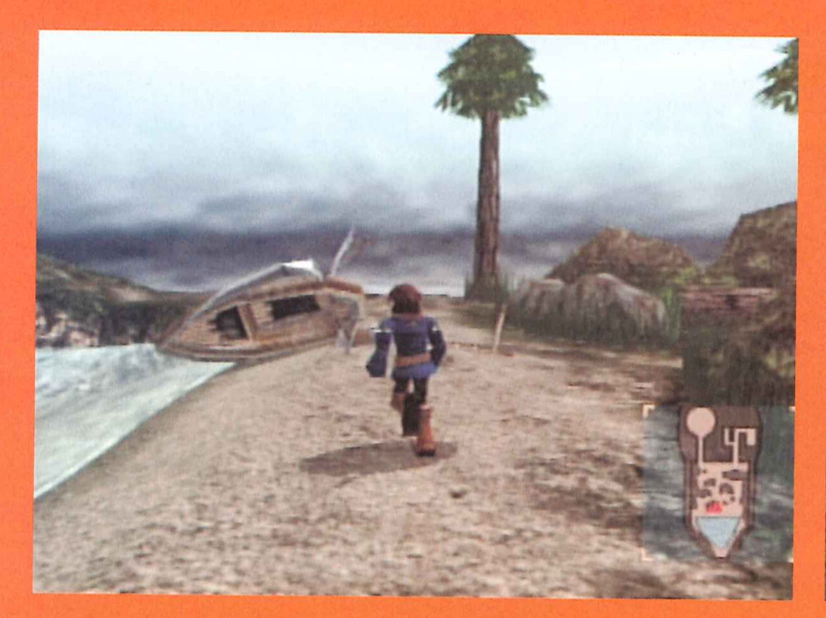
Entornos repletos de detalles y con una increíble resolución se van desplegando ante nuestros incrédulos ojos conforme vamos avanzando en la exploración

Esta barra es, esencialmente, similar a la utilizada en muchos juegos de lucha ya que se va rellenando cuando nos atacan o cuando utilizamos la opción Enfoque. Según el nivel en el que se encuentre este indicador podremos realizar una serie de Súper Movimientos que los protagonistas van aprendiendo al hacerse con unos objetos denominados Moonberries.

La energía espiritual también es necesaria para utilizar las diferentes magias, que pueden realizarse gracias al poder de los fragmentos de las seis lunas. Cada una de estas lunas proporciona un poder determinado (sobre la vida y la muerte, sobre el fuego...) y al equipar las armas con un fragmento vamos dominando más esa determinada magia y aprendiendo nuevos hechizos cada vez más poderosos. Dentro de estos combates encontramos un arma de lo más







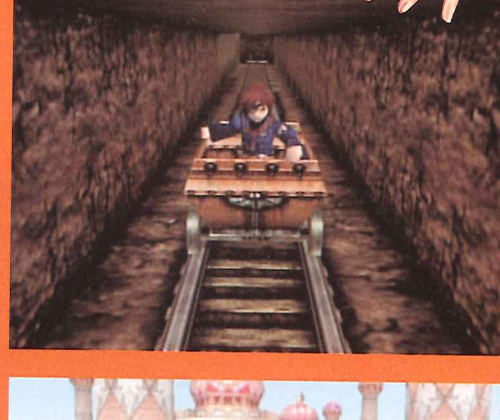


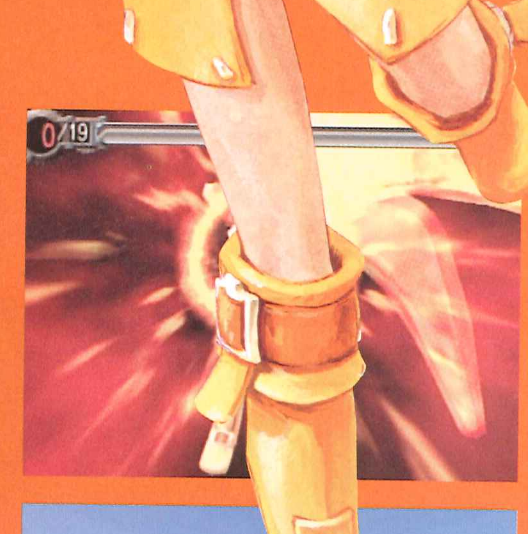
original: se trata de Cupil, la mascota de Fina. Este curioso ser debe ser alimentado con su Dog Chow particular, llamado Chum, que encontraremos repartido por los diferentes escenarios. El objetivo de cebar a este simpático bicho es conseguir que se vaya convirtiendo en nuevas armas que van desde un cono hasta una estrella, pasando por una espada. Además, cuando Cupil nos sea presentado oficialmente pasará a adueñarse de nuestra VM y protagonizará diversas animaciones bastante delirantes.

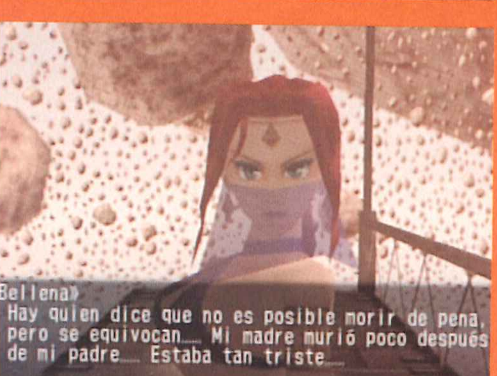
De las peleas también destacan algunos espectaculares ataques con unos efectos de luz impresionantes y los desplazamientos de los personajes según el arma o el ataque utilizado (si usas un boomerang, por ejemplo, no será necesario desplazarse, mientras que si el arma es una espada el héroe en cuestión se acercará automáticamente al enemigo y por lo tanto será más vulnerable).

Pero para que todo no se quede en los típicos combates *peatonales*, Skies of Arcadia también nos ofrece algunas batallas de barcos. Estas batallas también están organizadas por turnos, de tal manera que encomendamos a cada uno de los personajes la realización de una acción para después pasar a observar las consecuencias. Aunque al principio este tipo de peleas no serán demasiado frecuentes, conforme vayamos avanzando serán más habituales e incluso podremos utilizar las distintas magias aprendidas (sí, sacaremos más partido a nuestros poderes



















mágicos que David Copperfield).

Una de las mayores sorpresas que nos ha deparado la edición PAL del juego que verá la luz en nuestro país es la magnífica traducción al castellano. Aunque en la versión preview que nos ha facilitado Sega todavía no han sido traducidas algunas líneas de diálogo, lo cierto es que la mayor parte del trabajo ya está hecho y os podemos asegurar que es soberbio. La utilización de expresiones como "gañanes" o "aléjate de mí, asqueroso, estás sudoroso y además eres peludo" y el sentido del humor que impregna todo el juego y que ha sido mantenido gracias a la excelente localización han conseguido derribar cualquier barrera idiomática.

Sin duda lo más llamativo de los combates es una barra de energía espiritual que es común para todos los personajes

Es una lástima que Sega no haya seguido la misma política con juegos como Shenmue, pero el trabajo realizado con Skies of Arcadia en este sentido es irreprochable.

Después de esperar impacientemente algún RPG que estuviera a la altura de las "fantasías finales" de PlayStation ahora nos encontramos con una respuesta por partida triple. Es difícil decantarse por uno o por otro, pero sin duda esta grandiosa obra de Sega no tiene nada que envidiar a las creaciones de Square. Una aventura celestial que no debes dejar escapar cuando llegue a las tiendas: seguro que las copias de Skies of Arcadia volarán.

Explorando por dinero

Además de seguir la trama principal del juego, también es interesante que pierdas algo de tiempo buscando Hallazgos. Estos objetos pueden ser localizados cuando estás pilotando algún navío y los podrás vender en alguna de las oficinas del Gremio de los Marinos que hay en diversas ciudades de Arcadia. Los Hallazgos te proporcionarán dinero pero, además, algunos deben ser encontrados para continuar avanzando. Date un capricho e imita a cierto arqueólogo con látigo.









NBA Hoopz

Bota, bota la pelota

Desarrollador: **Midway**
Distribuidor: **Virgin**
Género: **Deportivo**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Mayo**
www.midway.com

Historial Midway (DC): **4 Wheel Thunder, Army Men: Sarge's Heroes, Gauntlet Legends, Hydro Thunder, Mortal Kombat Gold, NBA Showtime, NFL Blitz 2000, Ready 2 Rumble Boxing, Ready 2 Rumble Boxing: Round 2, San Francisco Rush 2049**





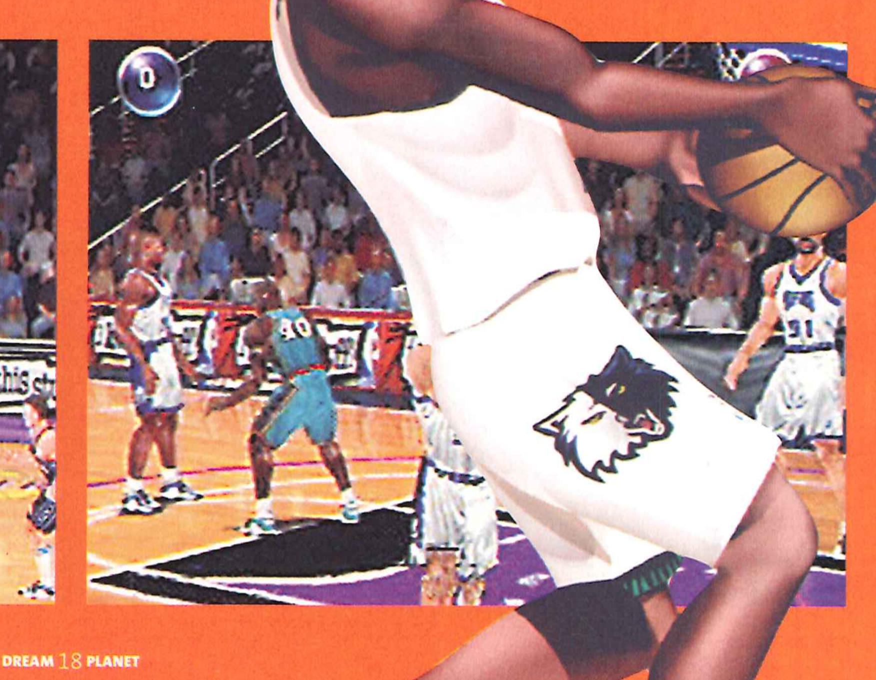
NBA Hoopz es una secuela del NBA Showtime que los chicos de Midway nos ofrecieron hace algo más de un añito, que a su vez era una secuela de NBA Hangtime, y éste por su parte lo era de NBA Jam (¡y luego hablan del pobre Freddy Krueger!). Como en aquella histórica coin-up, el que quiera un juego de baloncesto realista más vale que opte por otro GD-Rom, porque lo que aquí se nos ofrece es la cara más espectacular del baloncesto (y no lo decimos por la enorme jeta de Shaquille O'Neal, que conste): mates, triples, pases rápidos y una mecánica absolutamente frenética.

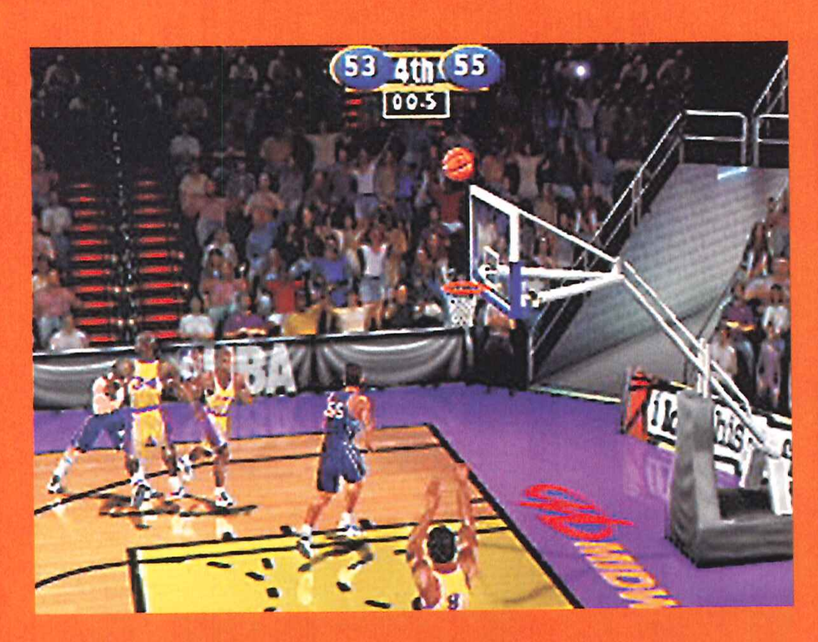
Además, como toda secuela que se precie (excepto las de Batman firmadas por Joel Schumacher), NBA Hoopz presenta varias jugosas novedades con respecto a su antecesor. Quizá la más relevante sea la inclusión de un tercer jugador en los partidos, cuando hasta ahora los herederos de NBA Jam se habían caracterizado por los enfrentamiento dos contra dos, lo que aumenta las posibilidades de ataque y la variedad de jugadas a realizar para llegar a la canasta contraria. Este aumento de personal también ha repercutido en los equipos (que eso sí, siguen siendo 29 como manda la NBA), al aumentar la cuota de deportistas hasta llegar a 12 en cada uno de ellos, dándote una más amplia posibilidad de elección.

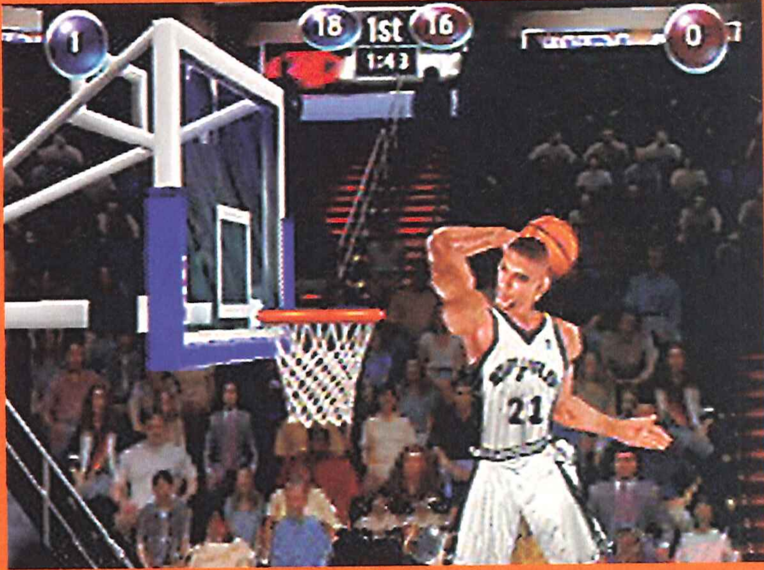
Otra novedad muy de agradecer es el aumento de modalidades de juego, que se han multiplicado exponencialmente respecto a NBA Showtime: ahora, además del partido único, hay un modo Liga que permite disputar un torneo liguero de una duración ajustable entre 14 y 82 partidos (¡ya le gustaría al Real Madrid poder quitarle partidos a la Liga!), además de un Torneo en el que pueden competir hasta un total de ocho equipos. Pero la cosa no se queda ahí, ya que los desarrolladores de Midway han decidido darle mayor variedad al GD-Rom incluyendo seis divertidos minijuegos: 2 Ball, 21, Around the World, 3 Point Shootout y Practice (que en realidad sólo es un modo práctica). Algunos son más divertidos que otros, aunque se trata de un añadido muy refrescante (algo muy necesario, visto lo que sudan estos jugadores).

Una mejora muy interesante que también se ha introducido en este NBA Hoopz es la posibilidad de crear tu propio equipo de









baloncesto, al que puedes incorporar los jugadores que más te interesen, pudiendo crear un auténtico nuevo Dream Team como el de Barcelona'92 y como nosotros (¿o no crees que somos un Dream Team?). Además, la opción de editar a unos cuantos jugadores te permite construirte un equipo prácticamente desde cero... por desgracia, la lista de jugadores editables es muy corta y no te da muchas posibilidades, además de que todos ellos son más mediocres que una redacción de Ana Rosa Quintana. Eso sí, puedes aumentar sus características a medida que ganas partidos y si respondes bien algunas preguntas de Trivial sobre la NBA (lo malo es que son más difíciles que jugar a Ecco the Dolphin con la Dreamcast Gun).

Donde no hay grandes cambios es en el aspecto gráfico, que es bastante parecido al de NBA Showtime: de hecho, en el modelado de los jugadores hay escasas diferencias, excepto que se han rebajado las *schwarzennegescas* musculaturas del anterior título y se han sustituido por unos cuerpos más estilizados (y más realistas, porque en el anterior juego parecía que se hubieran atiborrado de esteroides). Lo que se ha añadido es la repetición de las jugadas más espectaculares del partido justo después de que éstas se produzcan... vamos, que si haces un mate bien chulo lo verás repetido desde un ángulo diferente y mucho más espectacular. El problema es que estas repeticiones no pueden saltarse, algo que si eres tan impaciente como nuestro colaborador T-Virus cada vez que llega fin de mes seguramente te pondrá de los nervios.

Quizá la novedad más relevante sea la inclusión de un tercer jugador en los partidos, lo que aumenta las posibilidades de ataque y la variedad de jugadas a realizar

Sin embargo (pese a todas las atractivas mejoras introducidas) al fin y al cabo NBA Hoopz es una secuela más de NBA Jam, con toda la diversión y el atractivo que ello implica: partidos muy cortos, ritmo frenético, canastas espectaculares y juego sucio sin repercusiones arbitrales. Una delicia para todos aquellos que añoramos las extravagantes canastas de Chicho Terremoto...

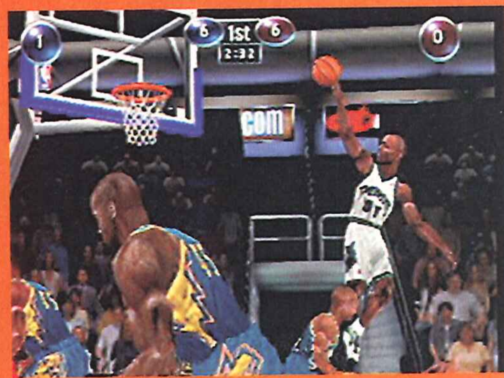












Importación

Guilty Gear X







Desarrollador: **Arc System Works**
Género: **Beat'em-up**
Origen: **Japón**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Minijuegos VM: **No**

La compañía Arc System Works es originaria de la ciudad de Osaka, igual que las dos grandes del género beat´em-up: Capcom y SNK. ¿Estamos ante una simple casualidad? Pues no es coincidencia porque este joven grupo de programación está formado por exmiembros de SNK (creadores, entre otros grandes juegos, de la saga Art of Fighting). Lo que tampoco es casualidad es la altísima calidad de este juego. Su acabado gráfico es realmente impresionante (equiparable a títulos como King Of Fighters´98 o Street Fighter III Third Strike): el tamaño de los pixeles es perfecto, la definición de sus sprites en pantalla roza lo divino y la ambientación de los escenarios es simplemente genial.

Dada la antigua relación de los programadores con la compañía de la saga KOF, la jugabilidad ha sido tratada con el mayor de los respetos. No sólo han mantenido todos los golpes que contenía la primera entrega (entre 6 ó 7 más los supers o ataques especiales) sino que le han incorporado a la amplia lista una media de dos movimientos nuevos por cabeza y un súper movimiento nuevo, además de contar con las ya clásicas medidas de defensa, super-saltos, air-combos y demás salvajadas que algún loco que anda suelto por la redacción intenta imitar emulando a Son Goku. También cabe destacar la inclusión de algún que otro personaje nuevo con un soberbio diseño influenciado por ese tradicional estilo manga (como Johny, que guarda cierta similitud con cierto luchador de Jojo's Bizarre Adventure). Y si a toda la adicción que consigue crear Guilty Gear X le sumamos unos movimientos electrizantes en cada personaje, llegaremos a la sabia conclusión que nos encontramos muy posiblemente con el *one vs. one* más completo de nuestra querida Dream (respetando por supuesto los dos mencionados más arriba).

Han sido incorporados dos movimientos nuevos por cada uno de los luchadores

En cuanto al apartado sonoro se refiere, cumple de la misma manera con las expectativas creadas y es aconsejable para todos aquellos que tengan cierto fanatismo por la













Los otros Guiltys

La primera parte de este completísimo beat´em-up apareció para la 32 bits de Sony hace unos tres años. Técnicamente fue uno de los juegos que hizo que la PlayStation deslumbrara a pesar de las escasas posibilidades 2D debido a la carencia de memoria RAM. De hecho, el juego casi igualaba en calidad a la recreativa aparecida más o menos un año antes.
Y claro, de un título que ya se ha ganado su fama dentro de este competitivo mundo, ¿cómo es que no existía una versión con personajes super-deformed? Pues para que no se diga la versión caricaturesca de Guity Gear X, Guilty Gear Petit, apareció para WonderSwan color las pasadas navidades.

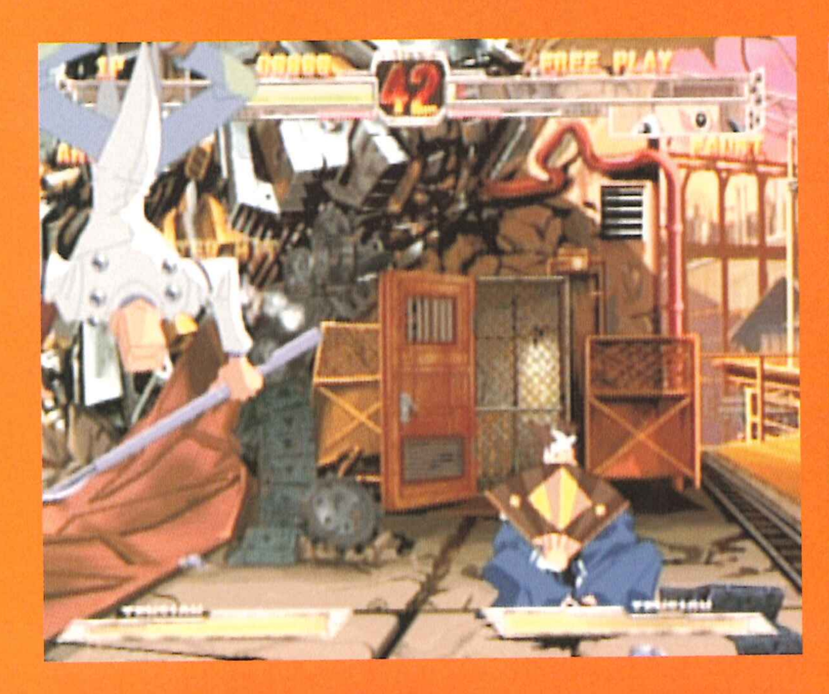


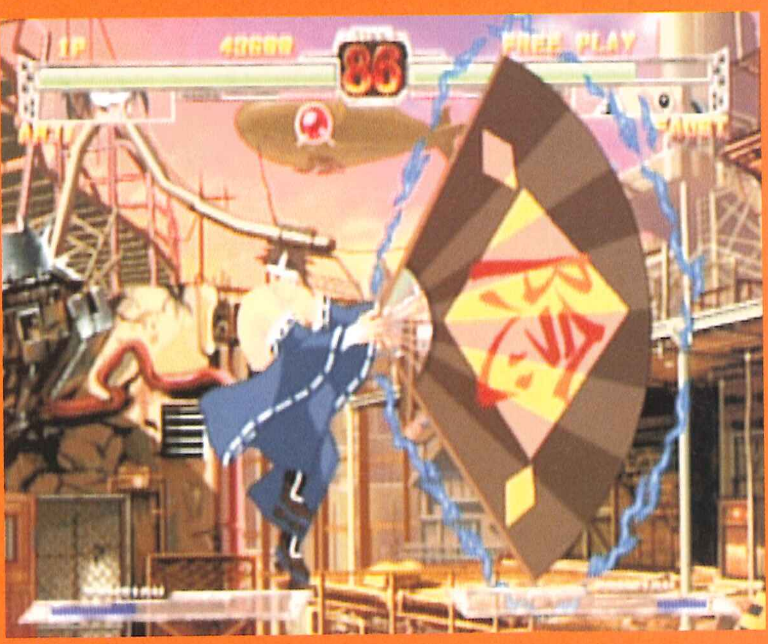


música hevy metal, en especial por grupos como Metallica o Blind Guardian. La coin-up original hace ya más de medio año que se encumbró en un meritorio primer lugar de las recreativas en tierras japonesas y a esta versión doméstica tampoco le ha ido mal en cuanto a ventas se refiere porque se convirtió durante las pasadas navidades en el juego de Dreamcast que mejor vendió de todos los que aparecieron (entre ellos Phantasy Star Online). Lo cierto es que teniendo en cuenta que se trataba de una excelente conversión directa de placa Naomi a consola el éxito lo tenía asegurado casi por completo. Y para rematar las delicias de esta genialidad destinada a convertirse en clásico dentro de un futuro no muy lejano (sobre todo teniendo en cuenta las esperanzas de vida de DC), los usuarios nipones que dispongan del periférico VGA-Box podrán hacerlo funcionar en el monitor de su PC para alcanzar una resolución de 800x600, o mejor dicho la máxima que soporta la 128 bits de Sega (por lo que todos los efectos de luces, zooms y transparencias que aparezcan en el juego deslumbrarán por su magnificencia). ¡Casi naaa!

El diseño de las nuevas incorporaciones a Guilty Gear X está influenciado por un tradicional estilo manga

Ya sabéis que pedirles a los reyes magos en la próxima carta: un Guilty Gear X (es mejor escribirles con tiempo porque de momento tendrán que traer el juego de Japón). De todas formas, esperamos que algún distribuidor se anime y traiga a nuestro país esta joya, tal y como sucedió con la primera parte aparecida el año pasado para PlayStation.





Números atrasados
¡Tu segunda oportunidad!

¿Quieres tener todos y cada uno de los números de tu revista preferida? No te apures, en esta vida prácticamente todo tiene solución. Si deseas recibir algún número atrasado de Dream Planet, llama cuanto antes al teléfono 93 654 40 61 y **PÍDELO.**



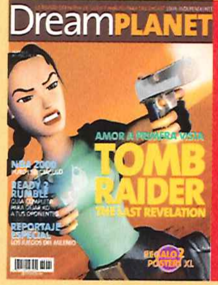
DREAM PLANET 1
ANÁLISIS Y PREVIAS: RE Code:Veronica, Evolution, Soul Calibur, Sonic Adventure, Power Stone, The House of the Dead 2... **GUÍAS:** Virtua Fighter 3tb y The House of the Dead 2 (1ª parte).



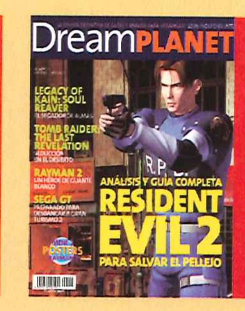
DREAM PLANET 2
ANÁLISIS Y PREVIAS: Shenmue, Crazy Taxi, Shadow Man, Street Fighter Alpha 3, SWWS 2000, Comparativa F1... **GUÍAS:** The House of the Dead 2 (2ª parte) y Shadow Man (1ª parte).



DREAM PLANET 3
ANÁLISIS Y PREVIAS: Dead or Alive 2, Metropolis Street Racer, NBA 2000, Rayman 2, Crazy Taxi, Virtua Striker 2... **GUÍAS:** Sega Rally 2, Shadow Man (2ª parte) y Monaco GPRS 2.



DREAM PLANET 4
ANÁLISIS Y PREVIAS: Tomb Raider: The Last Revelation, NBA 2000, Red Dog, Evolution, Zombie Revenge, Slave Zero... **GUÍAS:** Ready 2 Rumble y Shadow Man (3ª parte).



DREAM PLANET 5
ANÁLISIS Y PREVIAS: V-Rally 2, Ecco The Doplhin, Resident Evil 2, Tomb Raider: The Last Revelation, Rayman 2, Soul Reaver... **GUÍAS:** Resident Evil 2 y Toy Commander.



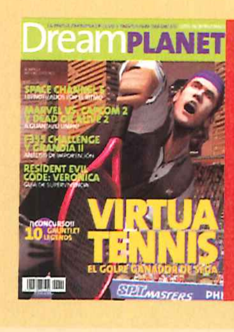
DREAM PLANET 6
ANÁLISIS Y PREVIAS: DOA2, Street Fighter III Double Impact, Ecco the Dolphin, ChuChu Rocket!... **GUÍAS:** Vigilante 8: Second Offense, Blue Stinger y Marvel VS. Capcom.



DREAM PLANET 7
ANÁLISIS Y PREVIAS: Virtua Tennis, RE Code: Veronica, V-Rally 2, SWWS 2000 Euro Edition... **GUÍAS:** Soul Reaver, Street Fighter Alpha 3 y Tomb Raider: The Last Revelation .



DREAM PLANET 8
ANÁLISIS Y PREVIAS: Ferrari 355 Challenge, Maken X, Tony Hawk's Skateboarding... **GUÍAS:** Segunda parte de Tomb Raider: The Last Revelation y Rayman 2 y Zombie Revenge.



DREAM PLANET 9
ANÁLISIS Y PREVIAS: Vanishing Point, Virtua Tennis, Space Channel 5, Dead or Alive 2, Marvel vs Capcom 2... **GUÍAS:** ChuChu Rocket!, Tony Hawk´s Skateboarding y RE Code: Veronica.



DREAM PLANET 10
ANÁLISIS Y PREVIAS: Quake III Arena, Metropolis Street Racer, F355 Challenge... **GUÍAS:** Dead or Alive 2, segunda parte de MDK 2 y última parte de Resident Evil Code: Veronica.



DREAM PLANET 11
ANÁLISIS Y PREVIAS: Sega GT, Ready 2 Rumble 2, Shenmue, Metropolis Street Racer, Power Stone 2... **GUÍAS:** Hidden & Dangerous y F355 Challenge y 2ª parte de MDK 2.



DREAM PLANET 12
ANÁLISIS Y PREVIAS: Tomb Raider Chronicles, Jet Set Radio, Quake III Arena, Samba de Amigo, Sega GT, Ready 2 Rumble 2... **GUÍAS:** Power Stone 2, Virtua Tennis y Marvel vs. Capcom 2.

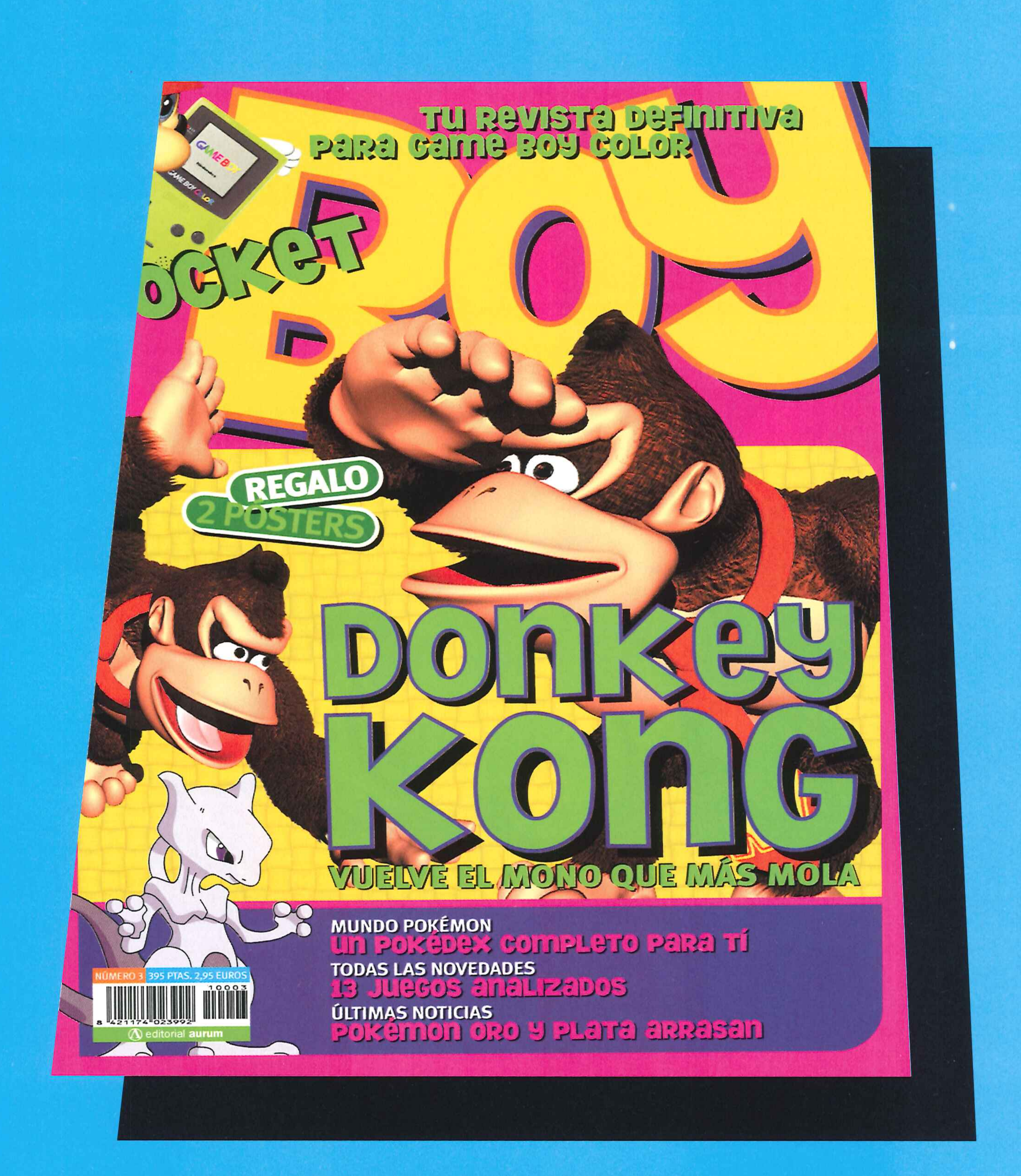


DREAM PLANET 13
ANÁLISIS Y PREVIAS: Vanishing Point, Tony Hawk's 2, Record of Lodoss War, Capcom vs. SNK... **GUÍAS:** Tomb Raider Chronicles, Jet Set Radio y suplemento especial Shenmue.



DREAM PLANET 14
ANÁLISIS Y PREVIAS: Daytona USA 2001, Sonic Adventure 2, Alone in the Dark: TNN, Phantasy Star Online, Vanishing Point... **GUÍAS:** Tomb Raider Chronicles (2ª parte) y Tony Hawk's 2.

Para pedir un número atrasado pregunta por el Departamento de Reembolso.
Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibirlas.

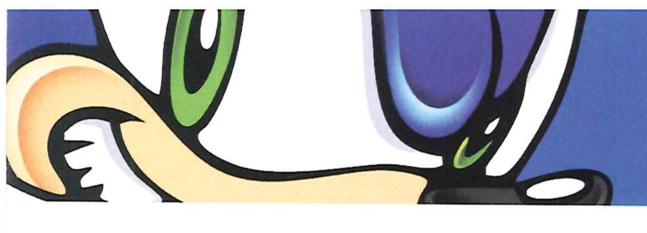


LA REVISTA
QUE ESTABAS ESPERANDO
PARA TU GAME BOY
POR SÓLO 395 PTAS



10 AÑOS TIENE MI SONIC TEAM

El equipo de desarrollo más popular de Sega ha cumplido ya una década. Pese a que son más conocidos por las aventuras de cierto puercoespín azul, han sido capaces de mucho más.



SONIC TEAM: EL ORIGEN

Aprovechando el lanzamiento de Mega Drive, Sega quería crear un personaje carismático que les diera una franquicia triunfadora como Mario a Nintendo. El proyecto se encargó a "Sega Consumer Software Development Division 8", quince desarrolladores dirigidos por Shinobu Toyoda (con Yuji Naka como programador jefe y Naoto Oshima como director de arte) que tomaron el nombre de su nueva obra, convirtiéndose en Sonic Team.

El éxito del juego fue tal que, tras la primera secuela, Toyoda se convirtió en manager ejecutivo de Sega y Naka pasó a ser el líder y el alma del Sonic Team.

Hoy en día el equipo está formado por nada más y nada menos que 70 diseñadores, programadores y músicos, divididos en varios grupos de desarrollo.



UN PROYECTO DESCARTADO

El puercoespín azul debía debutar en la Saturn con Sonic X-Treme, el primer juego 3D de la saga que mezclaría texturas poligonales y sprites permitiendo una total libertad de movimientos en los escenarios desde una perspectiva en tercera persona (con la cámara a espaldas de Sonic). Diez desarrolladores del Sonic Team estuvieron trabajando en él, y se barajó la posibilidad de incluir una opción multijugador. Sin embargo, este atractivo proyecto quedó olvidado en un cajón, siendo sustituido por otro bastante más mediocre programado por Traveller's Tales: Sonic R. ¿La razón? Ni idea. El mundo de los videojuegos es así...



YUJI NAKA, EL REY PUERCOESPÍN



FECHA DE NACIMIENTO
17 de septiembre de 1965
LUGAR DE NACIMIENTO
Osaka, Japón
MÚSICA FAVORITA
Techno y pop
ARTISTA FAVORITO
Yellow Magic Orchestra (grupo formado por Ryuichi Sakamoto, Haruomi Hosono y Yukihiro Takahashi)
PELÍCULA FAVORITA
Forrest Gump

- Entró a trabajar a Sega Enterprises en 1984 como programador de base.
- En 1991 colaboró en la creación de Sonic the Hedgehog como programador jefe.
- Actualmente es el manager jefe de Sonic Team y supervisa todos los proyectos del equipo de programación.
- El último galardón que ha recibido es el premio a la Mejor Programación que concede la Association of Media in Digital (AMD), por el trabajo del Sonic Team en Phantasy Star Online.

CRONOGRAFÍA VIDEOJUEGUIL

1991

SONIC THE HEDGEHOG

Mega Drive / Master System / Game Gear

El comienzo del mito, así como la presentación de Sonic y de su archienemigo el Dr. Robotnik. Su originalidad frente a anteriores juegos de plataformas provenía tanto de la frenética mecánica de algunos niveles como de las psicodélicas fases de bonus (más horteras que una gala dirigida por José Luis Moreno). Su nivel gráfico era altísimo, la música absolutamente magnífica y el control increíblemente sencillo. Su único fallo era su baja dificultad, pero aun así los 16 bits de la Mega Drive fueron aprovechados al máximo... otra historia son las versiones de Master System y Game Gear, bastante peores.



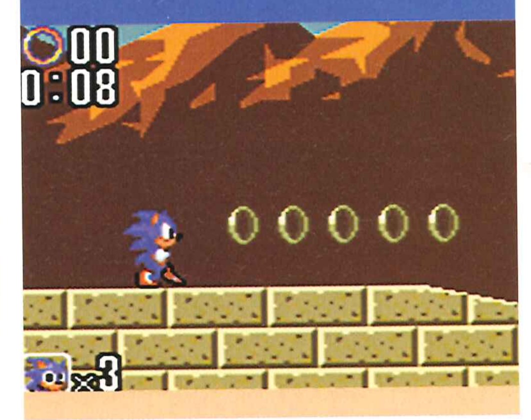
1992



SONIC THE HEDGEHOG 2

Mega Drive / Master System / Game Gear

Una presentación de lujo para otro personaje estrella de la saga: Tails. Además de la lógica mejora gráfica y jugable (especialmente destacable en la velocidad y la dificultad del cartucho), se introdujo la novedad de ponerle un acompañante a Sonic, permitiendo disputar partidas a dos jugadores, y se rediseñaron las fases de bonus (gracias a Dios). Aunque quizá lo más espectacular era la transformación del puercoespín al reunir las siete Esmeraldas del Caos... Sin embargo, las versiones para Master System y Game Gear fueron por otro lado, mejorando el título anterior pero sin introducir grandes novedades.



1993

SONIC CD

Mega CD

El único juego de Sonic Team para Mega CD, un periférico para Mega Drive que permitía usar CD-Roms. Si cogéis el nivel gráfico de Sonic the Hedgehog 2 y le añadís la capacidad de cambiar los fondos, tendréis una idea del nivel técnico de este producto. A la mecánica lineal y desenfrenada de la saga se le añadió una trama de viajes en el tiempo (en la que las acciones del pasado afectan automáticamente al futuro), escenas de vídeo y una de las mejores músicas jamás compuestas para un videojuego. Un buen ejemplo de la capacidad del Mega CD.



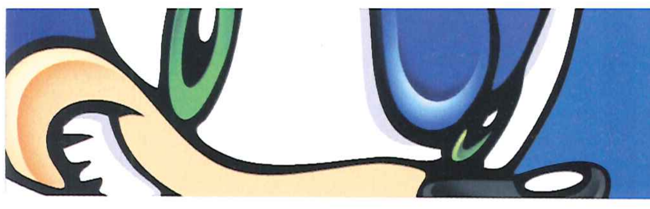
1994

SONIC THE HEDGEHOG 3

Mega Drive

Tras casi dos años de espera, Sonic volvió a la Mega Drive y se trajo un nuevo colega: Knuckles. El salto gráfico fue otra vez asombroso, dejando los primeros títulos a muy bajo nivel. Se dejó atrás la linealidad del mapeado, dándole mayor complejidad aumentando la necesidad de búsquedas y diversificando los ítems (lo que redundó en alargar la vida del juego). Se renovaron otra vez las fases de bonus y se introdujo una novedad aliviante: la posibilidad de grabar partidas (con una interesante utilidad que descubrió el siguiente título).





1994



SONIC & KNUCKLES
Mega Drive

Si no hubo Sonic en dos años es porque se programaron dos títulos a la vez que se continuaban entre sí literalmente: con la partida grabada del anterior Sonic 3 ya terminado, se conseguía el acceso a nuevos niveles y se permitía controlar a Tails (en principio, oculto). Lo que, es más, también permitía usar a Tails y a Knuckles (la gran novedad de este juego, por otro lado)... ¡en todos los juegos anteriores! Aparte de las transformaciones superpoderosas de todos los protagonistas (incluso de Super Sonic se pasó a Hyper Sonic), este cartucho destaca porque, aunque parezca increíble, incluso mejora gráficamente el anterior.





1995



KNUCKLES CHAOTIX
Sega 32X

Éste fue el único juego del Sonic Team para 32X, un periférico que aumentaba la capacidad de la Mega Drive (como el chip Super FX de Super Nintendo). En principio iba a ser Sonic The Hedgehog 4, pero acabó dedicándose a Knuckles. El 32X permite unos gráficos más llamativos y espectaculares, además de algunos efectos 3D (hoy en día desfasados, pero entonces maravillosos). La mecánica era la misma de toda la saga, aunque los protagonistas iban unidos por una goma elástica, condicionando la exploración. Por desgracia, el fracaso del 32X también supuso el de este cartucho.

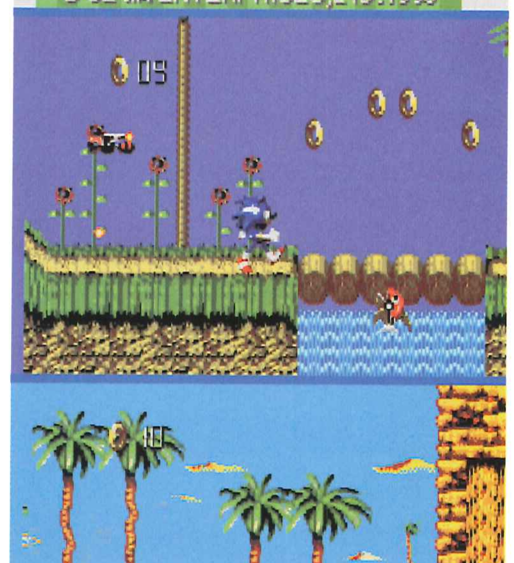


1996

SONIC BLAST
Game Gear

En los últimos tiempos de una moribunda Game Gear, Sonic Team programó el mejor juego de su mascota programado para esta consola. Sus hermanos mayores habían adquirido una mecánica más compleja y este título volvía a la antigua linealidad, pero eso se compensaba con unos gráficos magníficos y un desarrollo muy fluido. Quizá los movimientos de los personajes están algo acartonados, pero hay que tener en cuenta que hablamos de una consola de 8 bits que los chicos de Yuji Naka exprimieron al máximo. Por desgracia, el cartucho fue un fracaso que hundió definitivamente a la Game Gear.





1996



NIGHTS INTO DREAMS
Saturn

Mientras Sonic esperaba su reaparición, Sega quiso crear una nueva mascota para su flamante Saturn y la elegida fue la pizpireta NiGHTS. En base a ella se creó un juego exploratorio que se basaba en la capacidad de volar de la protagonista, mezclando sprites en 2D con un entorno en 3D a tiempo real en unos niveles llenos de detalles y con colores llamativos (que, sin embargo, no permitían la libertad de movimiento de su gran competidor, Mario 64). Este juego se estrenó con su propio mando, el "3D Pad", que permitía un perfecto control de las acrobacias aéreas de NiGHTS.





1996

CHRISTMAS NIHTS
Saturn

Este juego fue en realidad un disco de demostración que se creó para distribuirse en la época navideña, basado en NiGHTS into Dreams y con solamente dos niveles de longitud repletos de motivos navideños. Sin embargo, el Sonic Team se las ingenió para darle interés de dos formas: una, haciendo que en determinadas fechas cambien diversos elementos del juego; y dos, con la creación de "regalos" para los que se acabaran el juego como imágenes exclusivas, canciones para "karaoke" o incluso ¡poder jugar con el mismísimo Sonic (y luchar contra Robotnik)! Es una curiosidad muy difícil de encontrar.



1997

SONIC JAM
Saturn

Ante la fría acogida de NiGHTS into Dreams, Sega recurrió de nuevo a su mascota, aunque sin crear nada nuevo. Sonic Jam contenía todos los juegos del personaje aparecidos en Mega Drive (con algún pequeño cambio en los movimientos de los personajes), además de algunos extras históricos sobre el personaje, creando una especie de "Museo de Sonic". Lo más interesante es que se accedía a esos bonus a través de una recreación en 3D de Green Hill Zone, una especie de borrador de Sonic Adventure con ideas repescadas del fallido Sonic X-Treme.



1998



BURNING RANGERS
Saturn

El último juego de Sonic Team para la Saturn fue un producto magnífico, aunque la decadencia de la consola de 32 bits de Sega lo enterró en el fracaso. Se usó el motor gráfico de la saga NiGHTS con mejoras notables, llevando a la consola al límite de su potencia. Esta atractiva historia sobre unos futuristas bomberos en busca de los supervivientes de un edificio en llamas tenía, sin embargo, un fallo importante: su corta longitud, ya que sólo disponía de cuatro misiones a cumplir (aunque esto estaba compensando por la abundancia de lugares ocultos).







1998



SONIC ADVENTURE
Dreamcast

La auténtica resurrección de Sonic tras su lamentable paso por Saturn fue este magnífico GD-Rom. Yuji Naka y su equipo se pusieron las pilas y renovaron por enésima vez al personaje, introduciéndolo en una compleja aventura tridimensional que requería exploración e incluso dialogar con ciertos personajes, aunque sin perder el espíritu del original. Entre las novedades más remarcables, encontramos el protagonismo casi coral (Tails, Knuckles, Amy Rose, Big el Gato y E-102 tienen sus propias fases), la primera aparición de los Chaos (una especie de Tamagotchis para la Visual Memory) y las opciones online.

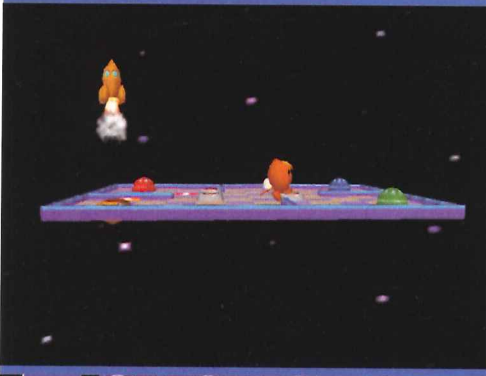




1999

CHUCHU ROCKET!
Dreamcast

Un juego sencillo pero adictivo: hay que evitar que el gato se coma a los ratones haciendo que lleguen a un cohete. Las partidas se disputan en una especie de tablero en el que hay que disponer unas flechas que marcan los movimientos de los ratones: hay que calcularlo todo al milímetro, porque la más mínima equivocación desemboca en el fracaso. La simplicidad gráfica se compensa con una jugabilidad auténticamente brutal y unas opciones multijugador que, por primera vez en la historia de la Dreamcast, permiten el juego online a tiempo real.







2000





SAMBA DE AMIGO
Dreamcast

En los karaokes japoneses, la gente que sale a cantar muchas veces se acompaña de unas maracas. Yuji Naka cogió esa idea e hizo de ella uno de los juegos más delirantemente divertidos para nuestra consola, en la línea musical de Space Channel 5 o Dance Dance Revolution. Con unas maracas de plástico, unos gráficos atractivos y unas cuantas pegadizas melodías a seguir, el Sonic Team consiguió uno de esos juegos para llevarse a una fiesta y echarse unas risas con los amigos (sobre todo con los más patosos). Como siempre, los juegos más sencillos son los más divertidos.



2000



PHANTASY STAR ONLINE
Dreamcast

Seis años después de Phantasy Star: The End of Millenium, unos cuantos miembros del PS Team se unieron al Sonic Team y entre todos parieron el primer RPG (en realidad, mezcla de RPG y arcade) de la historia de las consolas que permite el juego online a tiempo real. Una auténtica maravilla con unos gráficos prodigiosos y que explota al máximo la capacidad en red de la consola de 128 bits de Sega. Sólo se le puede echar en cara su casi absoluta falta de historia y lo aburrido que puede resultar jugar offline.





2000





SAMBA DE AMIGO ver. 2000
Dreamcast

El éxito de Samba de Amigo ha propiciado una secuela casi inmediata. Se mantiene el mismo sistema de juego, los divertidos gráficos e incluso las canciones del primer título (aunque se ha cambiado la forma de bailarlas), pero se han añadido nuevas melodías como "Volare" o "Salome", un divertidísimo nuevo modo (Hustle Mode) que te obliga a ir poniendo movimientos largos y posturitas vacilonas con las maracas durante la canción, además de una especie de minijuego de voleibol. En pocas palabras: todavía más posibilidades para hacer el ridículo más espantoso en público.



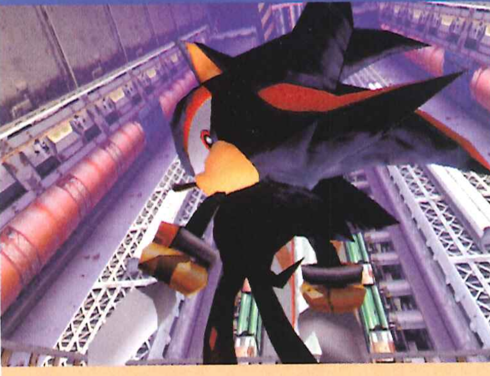
2001

SONIC ADVENTURE 2
Dreamcast

Tres años después de la magnífica primera parte, nos llega una nueva ración de Sonic en 128 bits que promete presentarnos a un nuevo malo maloso que tiene toda la pinta de ser el reverso oscuro de la mascota de Sega... Además del lógico avance gráfico (Sonic es más estilizado y el entorno gráfico está más logrado), se han introducido dos nuevos movimientos del personaje: el grindeado (herencia de Jet Set Radio) y el salto entre barras (herencia de Sonic 3 y Sonic & Knuckles). Por otro lado, la mecánica del juego ha perdido exploración para hacerse más plataformera.







¿Te gustaría recibir Dream Planet cómodamente en tu casa, sin arriesgarte a que se agote en los quioscos?

SUSCRÍBETE A DREAM PLANET

Te llevarás dos números gratis ¡12 revistas por el precio de 10!

Durante un año recibirás la revista cada mes en tu casa, con todas las promociones y regalos, por sólo ¡4.950 pesetas!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de su aparición en el quiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a minimizarlos siempre que sea posible.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A DREAM PLANET

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número siguiente (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío.

Nombre
Apellidos
Dirección
Código postal Población
Provincia
Teléfono

FORMA DE PAGO

☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos)
☐ American Express (15 dígitos)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular
Caducidad
Firma

DOMICILIACIÓN BANCARIA
Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Dirección
Código postal Población
Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nº Entidad Nº Oficina D.C. Nº de cuenta o libreta de ahorro

Nombre del titular
Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular

a de de 2000

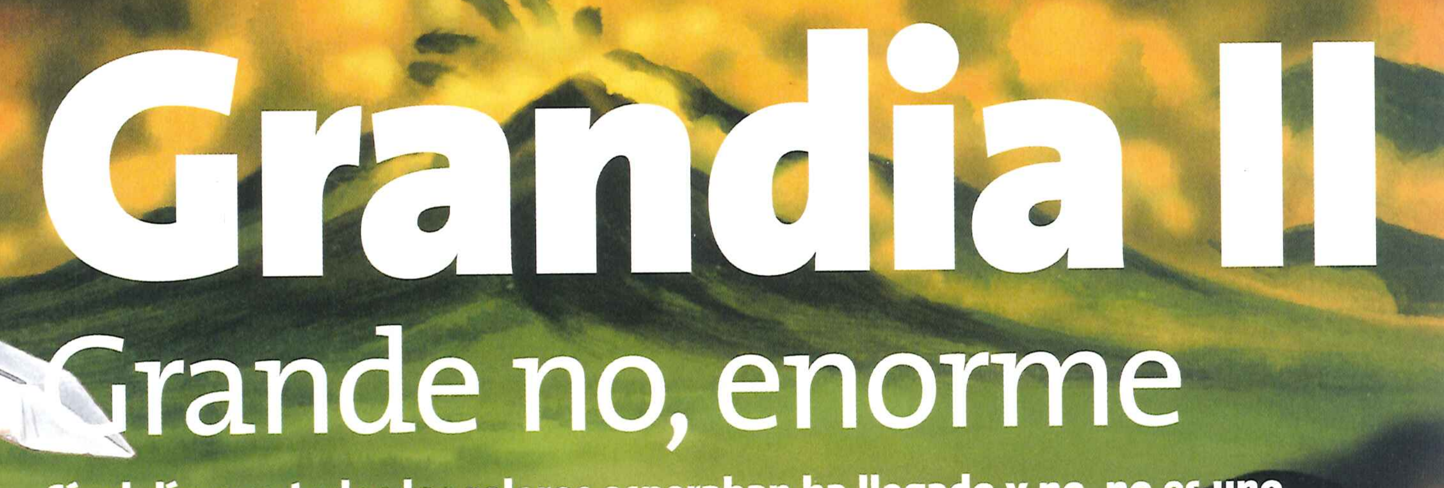
Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción Dream Planet
C/ Joventut 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

PHOTOFINISH

LOS MEJORES JUEGOS DEL MERCADO ANALIZADOS A FONDO



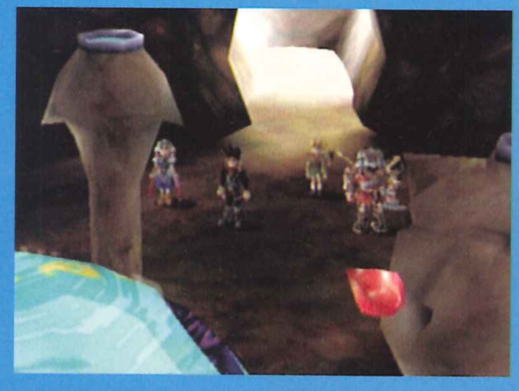




Grandia II

Grande no, enorme

Sí, el día que todos los roleros esperaban ha llegado y no, no es uno cualquiera, sino que es enorme, gigantesco, mayestático, monumental, morrocotudo, descomunal... doblemente grande.

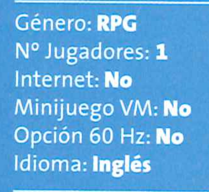












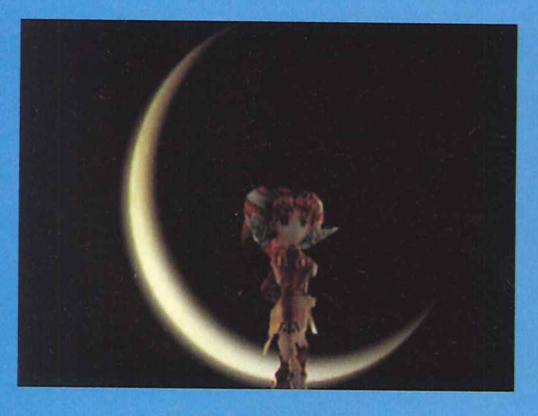
Género: **RPG**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Game Arts**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Precio: **8.995 ptas**

Porque ya podemos disfrutar en nuestras Dreamcast del grandioso Grandia II (redundantes que somos). La incertidumbre duró hasta apenas dos semanas antes de su lanzamiento ya que Ubi Soft España llevaba meses asegurándonos que dicho juego tenía nulas posibilidades de ser distribuido en nuestro país. Como rectificar es de sabios (y nunca hemos dudado de la sabiduría de Ubi Soft) ya puedes disfrutar de las aventuras de Ryudo y compañía, siempre que tu nivel de inglés sea más alto que el de Chiquito de la Calzada. Sospechamos que la distribuidora ha puesto a la venta copias PAL importadas directamente del Reino Unido porque sino no se entiende que tanto textos como voces y manual de instrucciones sean en realidad "texts, voices and instruction manual".

El idioma no sería un escollo demasiado importante sino fuera porque la historia de Grandia II casi parece un culebrón venezolano. Además, los momentos de, digamos, conversación son tan habituales como las situaciones de exploración y combate por lo que resulta más que conveniente entender buena parte de las parrafadas para progresar sin perder mucho tiempo. El argumento es de los que enganchan y los personajes están muy bien construidos, evolucionan con el tiempo y poseen una verdadera motivación para actuar como lo hacen.

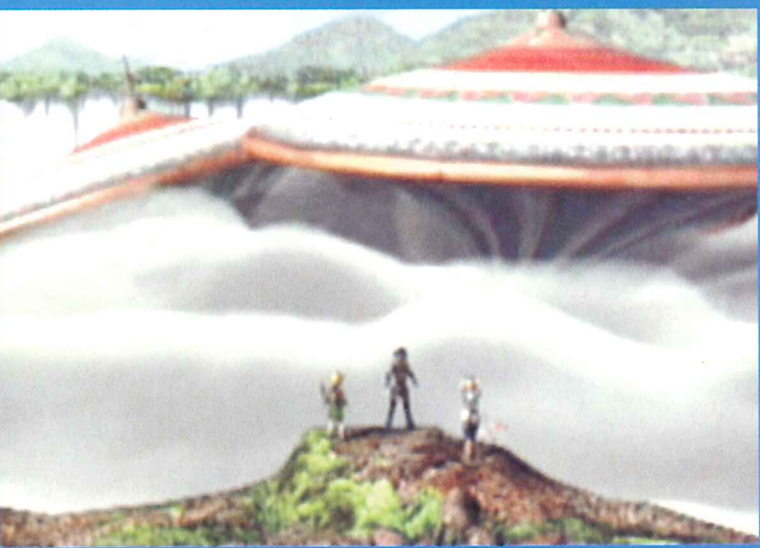
Para entender los acontecimientos que se suceden en el juego hay que remontarse al pasado más lejano del mundo, cuando se produjo











la decisiva Batalla entre el Bien y el Mal protagonizada por Granas, el Dios de la Luz, y Valmar, el Dios de la Oscuridad. Con su espada, Granas consiguió dividir a Valmar en diversos pedazos y resquebrajar el mundo. En la

El idioma no sería un escollo demasiado importante sino fuera porque la historia de Grandia II casi parece un culebrón venezolano

actualidad, diversas señales presagian el retorno del Dios de la Oscuridad y, cómo no, el grupo de héroes que controlamos debe evitarlo a toda costa. Pero no todo es como parece y los claroscuros predominan entre tanta luz y oscuridad. El protagonista Ryudo ejerce de Geohound o mercenario sin escrúpulos que acepta cualquier trabajo si está bien remunerado (vamos, igual que Snatcher pero con espada). Su escepticismo y sarcasmo esconden un turbio pasado que iremos conociendo gracias a cortos flashbacks y frases sueltas hasta que se produce un enfrentamiento con un pariente muy cercano. Y ésta es sólo una de las piezas de un complicado rompecabezas que puede ser irresoluble si nuestro inglés no es muy fluido.

Es de agradecer que los chicos de Game Arts le den tanta importancia a las historias de sus RPG: Grandia para Saturn y PSX y la saga Lunar para Mega CD y PSX son buenos ejemplos. Pero en los juegos de rol otros aspectos son tan trascendentes como el argumento. El sistema de combate de Grandia II resulta bastante complejo (que no complicado) y una vez le pilles el tranquillo tienes

El listillo de turno

Si bien los fenicios son recordados por sus dotes como comerciantes, los grandiosos (¿o cómo llamarías tú a los habitantes de Grandia?) son también grandes amantes de la compra-venta. En cada población encontrarás una tienda y en cada tienda hallarás a un extraño tipo sobre cuya cabeza levita una chistera repleta de interrogantes. No se trata de un cameo de Juan Tamariz sino que este sujeto se mostrará siempre encantado de mostrarte sus vastos conocimientos sobre el arte de la guerra. Hasta tres tutoriales es capaz de recitarte de memoria y sin respirar ni una sola vez el tío. Pregúntale, pregúntale...

















todo el derecho a babear hasta quedar deshidratado. Tomando como base al primer Grandia, la compañía japonesa ha pulido y mejorado las batallas hasta convertir los enfrentamientos en situaciones atractivas y entretenidas y no en simples trámites que cumplimentar para continuar la exploración como ocurre en otros RPG. Una barra situada en la esquina inferior derecha nos indica el orden en el que actuará cada personaje y el tiempo que tardará en hacerlo. Podemos optar por predefinir el comportamiento de todo el grupo, de los personajes individualmente o darles órdenes manualmente cada vez que toque.
En definitiva, una auténtica maravilla que sólo se ve empañada por lo fácil que resulta acabar incluso con los jefes de mazmorra.
Si el sistema de combate nos parece la octava maravilla del mundo, los gráficos no les andan a la zaga. Ríete de cualquier Final Fantasy o Vagrant Story de pacotilla (con todos nuestros respetos a los señores de Square) ya que pocas veces tendrás ocasión de contemplar en un RPG semejante derroche de imaginación, colorido y belleza con una resolución tremebunda. Y nada de fondos prerrenderizados sino tres dimensiones de las buenas a base de polígonos acompañadas por unos movimientos de cámara que ni Alfred Hitchcock en sus buenos tiempos. Además, gracias a los gatillos podemos rotar el punto de vista en casi cualquier momento para descubrir algún pasaje o ítem.
Y puestos a comentar la enorme calidad visual de Grandia II, sería injusto no hacer referencia a los movimientos especiales y magias que aportan espectacularidad a los combates. Quien haya jugado al primer Grandia reconocerá en su secuela el nombre de la mayoría de los hechizos aunque, todo hay que decirlo, gráficamente parecen totalmente nuevos. Algunas de estas magias y movimientos especiales como Poizn, White Apocalypse o Fallen Vings son cortas pero

El sistema de combate resulta bastante complejo (que no complicado) y una vez le pilles el tranquillo tienes todo el derecho a babear hasta quedar deshidratado

¿Echamos un pulso?

Cada vez es más habitual introducir algunos subjuegos en los RPG que en algunos casos logran enganchar casi tanto como el juego en sí (las cartas de Final Fantasy VIII por ejemplo). Los señores de Game Arts, hicieron lo propio aunque de una forma más modesta en el primer Grandia: dos de los protagonistas, Justin y Sue, debían limpiar a lo Mister Proper la cubierta de un barco. En Grandia II no faltan las sorpresas de este tipo ya que en el reino de Cyrum, Ryudo debe echar un pulso con el tipo de la imagen, quien bien podría pasar por el Stallone de "Yo, el halcón". Y éste no es el único subjuego...















espléndidas secuencias de FMV que se encuentran perfectamente integradas y no perjudican la fluidez de las batallas.

En la mayoría de sus apartados Grandia II resulta impecable, pero eso no quiere decir que vaya gustar a todo el mundo. Como ya hemos comentado, que no esté traducido al castellano es un verdadero handicap ya que, a parte de que falla la sincronía entre las voces (no muy abundantes) y el texto.

Siendo muy puntillosos, podríamos achacar a los programadores la falta de verdaderos retos en forma de puzzles más complicados. Incluso nuestro colaborador T-Virus, conocido mundialmente por su *agilidad* mental, sería capaz de progresar sin perder mucho tiempo.

El argumento es de los que enganchan y los personajes están muy bien construidos, evolucionan con el tiempo y poseen una verdadera motivación para sus actuaciones

pueda no quedar muy claro qué debemos hacer en cada momento, corremos el riesgo de no entender algunas frases con doble sentido (las hay y muchas). De esta manera, el humor que rezuma este juego quedará solapado para quien no tenga un alto nivel de inglés. Además, el doblaje no es muy bueno ya que a veces Tampoco pedimos un Tomb Raider-RPG (ya le gustaría a Lara participar en un proyecto de esta calidad) pero una cantidad más grande de rompecabezas y de mayor dificultad hubiese sido la guinda perfecta para un juego que cuenta con un título que no le hace justicia: Grandia II no es grande, es enorme.

Juegos con mucho arte

¿Cómorl? ¿Qué no te suena de nada Game Arts, pecador de la pradera? Para que lo sepasss, es el nombre de una compañía de videojuegos japonesa que bien podría considerarse una institución del género a la altura de Square y Enix. Son los creadores de Grandia, un título programado originalmente para la Saturn, que sólo se distribuyó en Japón y que después llegó a España en forma de versión para PlayStation. También le debemos a Game Arts el desarrollo de la saga Lunar para Mega CD y posteriormente PSX, dos notables RPG eclipsados por fantasías finales.





VEREDICTO

Gráficos	5/5
Sonido	4/5
Jugabilidad	5/5
Adicción	5/5

Puntuación global 97%

TOMA NOTA

Vaya comienzo de milenio más rolero: fue Phantasy Star Online, es Grandia II y será Skies of Arcadia. Pero como RPG clásico nos quedamos con la obra de arte de Game Arts (seguimos con la redundancia). Y tirón de orejas para Ubi Soft por aquello del inglés.


5
Sonic Shuffle
Un Sonic muy shuffrido





Género: **Puzzle**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Textos en castellano**

Desarrollador: **Sega**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

La incombustible mascota de Sega cuenta ya con una década sobre su espinosa espalda, una edad considerable si tenemos en cuenta que se trata de un puerco espín. Para demostrar que todavía sigue siendo un chaval ha aceptado protagonizar dos videojuegos para Dreamcast que llegan a nuestro país con apenas unos meses de diferencia. Si Sonic Adventure 2 se distribuirá a finales de junio, Sonic Shuffle debería estar ya en las tiendas.

Lo que no está tan claro es quién se ha encargado del desarrollo de este último. Todo parecía indicar que es obra de algunos miembros del Sonic Team en colaboración con algunos programadores provinentes de HAL Laboratories (co-desarrolladores a su vez de Mario Party para N64). Nos olía a *chamuespina* que un equipo capaz de idear y hacer realidad Phantasy Star Online pariera un juego tan, digamos, irregular como Sonic Shuffle pero un vistazo a los títulos de crédito confirmaron nuestras sospechas: sólo unos pocos componentes del Sonic Team han participado en la creación del juego que nos ocupa, y lo han hecho en calidad de supervisores.

No insinuamos que Sonic Shuffle sea un título injugable, sin chispa y aburrido, ya que estos tres factores sólo coinciden en momentos puntuales. En general el juego tiene su gracia y si consigues reunir a otros tres fans de los puerco espines azules puedes incluso divertirte. Al menos la mecánica resulta atractiva a primera vista ya que ha sido tomada "prestada" de títulos tan entretenidos como los Mario Party de N64 (sobre Crash Bash de PlayStation mejor no opinar en ningún sentido). Así, en Sonic Shuffle debes competir en diversos tableros contra un trío de personajes controlados por la CPU o por humanos. Y como es lógico, se ha recurrido a figuras, ítems y escenarios presentes en anteriores títulos protagonizados por Sonic. Entre las primeras se encuentran el susodicho puerco espín, Tails, Amy y Knuckles, entre los segundos destacan los imprescindibles anillos y los emblemas, mientras que entre los terceros se recupera, por ejemplo, Emerald Coast .

Algunos de los 49 minijuegos son soporíferos, otros resultan injugables y desesperantes, mientras que unos cuantos consiguen divertir bastante

Como ya hemos escrito largo y tendido sobre su mecánica pasemos directamente a valorar los distintos elementos del juego. Los gráficos





Póker de ases

Junto al cuarteto protagonista, no podían faltar sus amigos de Sonic Adventure, aunque sólo se pueden utilizar en el modo Versus previo desbloqueo. Ahí van los cuatro *adventureros* ocultos con sus respectivas habilidades.









BIG

¡OH! ¡MI RANA!
Si utiliza la carta 6 avanza 6 casillas en cualquier dirección.

GOLPE DE POTENCIA
Usa la carta S en batalla para sumar 1 punto de daño extra al valor total del ataque.

GAMMA (E-102)

MODO DE ROTACIÓN
Si utiliza las cartas 4, 5 ó 6 no se verá afectado por las casillas que restan algunos anillos.

ARMA
Usa la carta S en batalla para atacar con dos cartas de valores comprendidos entre 1 y 3.

CHAO

NANA
Usa la carta S en batalla para no recibir daños del enemigo.

SUPER SONIC

SPRINT A LA VELOCIDAD DE LA LUZ
Parecido al Sprint Veloz de Sonic. Duplica su avance si utiliza la misma carta dos, tres y cuatro veces seguidas.

ATAQUE DE SONIC
Usa la carta S en batalla para hacer entre 4 y 6 puntos de daño.

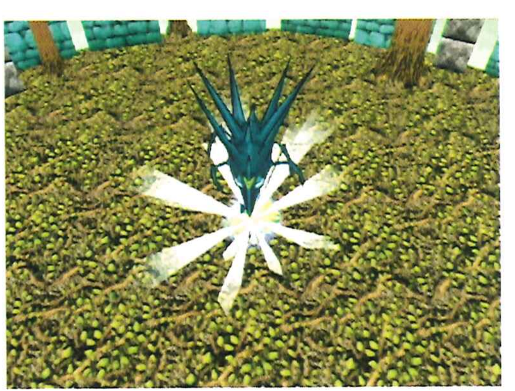
recuerdan a los de Jet Set Radio aunque el motor gráfico no rinde a la misma altura. Se producen ralentizaciones injustificadas y los cambios de planos que acompañan el desplazamiento de los personajes sobre el tablero son tan bruscos que muchas veces vemos el horizonte a medio construir. En todo caso hay que reconocer la variedad de los cinco escenarios así como la diversidad visual de los 49 minijuegos. Precisamente, estos últimos son un fiel reflejo del torrente de emociones divergentes que provoca Sonic Shuffle en su conjunto: algunos son más soporíferos que las redacciones escolares de Aznar, otros son tan injugables y desesperantes como un partido de baloncesto con "El Pulga" del Dúo Sacapuntas jugando de pívot en tu equipo, mientras que unos cuantos consiguen divertirte casi tanto como si hicieras el mono con los ídem habituales de Dream Planet (es decir, un Amigo maraquero, un Snatcher y una botella de anís). Si algo caracteriza a este juego es, sin duda, su irregularidad. A esta falta de ritmo se le une una lentitud excesiva que se incrementa por culpa de las apariciones esporádicas del Dr. Robotnik (que adopta su otro nombre, Eggman, en el juego). El antagonista natural de Sonic queda relegado a un segundo plano y sólo se preocupa de cambiar los efectos de algunas casillas, de hacer la puñeta cuando alguien utiliza la carta con su imagen y de exhibirse en algunos minijuegos. Al final, el desaprovechado doctor acaba por parecer tan pesado como su colega televisivo Nacho Martín. Además, los tiempos de carga que enmarcan









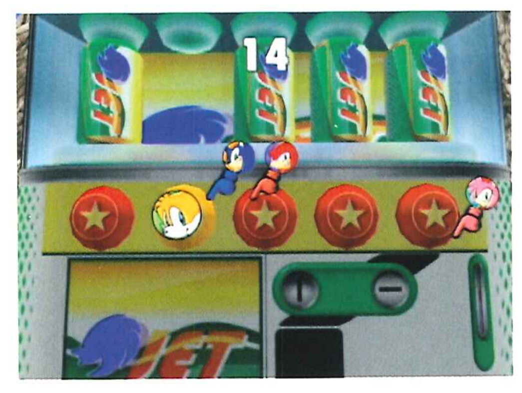




Decora el cuarto de Sonic

La habitación del puerco espín es un lugar *desacogedor* cuando comienzas el juego, pero si la visitas esporádicamente podrás comprobar cómo la decoración cambia según tu progresión en el modo historia. Aparecerá una minicadena que permite escuchar todas las canciones y un ordenador portátil conocido como Appendix que proporciona la posibilidad de cambiar opciones del juego. Además, el álbum de fotos se irá llenando si inviertes anillos en láminas. Pero lo más interesante es la caja de juguetes ya que permite que cuatro jugadores participen en los 49 minijuegos. Una manera directa de poder disfrutar de lo mejor de Sonic Shuffle.









cualquier cambio de escenario consiguen que las partidas sean tan emocionantes como la vida sexual de un Teletubbie. Resulta paradójico que el paradigma de la velocidad en el mundo de los videojuegos dé nombre a un producto tan poco trepidante como es este Sonic Shuffle.

Esperemos que Sega no tenga la intención de exprimir hasta la saciedad la imagen de su personaje más representativo como hace Nintendo con su fontanero mostachudo. Sonic posee un carisma lo suficientemente grande como para no participar en producciones de serie B como ésta... aunque reconocemos que pasarse la vida jugando a las cartas es una experiencia inigualable (sobre todo si acabas como nuestro jefe de redacción Rubencebú: "vestido" únicamente con un barril de boquerones en vinagre).

Resulta paradójico que el paradigma de la velocidad en el mundo de los videojuegos dé nombre a un producto tan poco trepidante como es este Sonic Shuffle

VEREDICTO

Gráficos	3,5/5
Sonido	4/5
Jugabilidad	3/5
Adicción	3,5/5

Puntuación global 68%

TOMA NOTA

Los continuos altibajos en jugabilidad y diversión y las limitaciones del motor gráfico nos obligan a darle un tirón de espinas a Sonic. A ver si en su segunda aventura para Dreamcast cura su ludopatía y se dedica a correr, que es lo suyo.

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

Un Quake a ritmo de rock







Género: **Shoot'em up**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Take 2 Interactive**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

Para aquellos que no lo sepan (y también para demostrar nuestros amplios conocimientos musicales, las cosas como son) KISS es una de las de las mayores bandas de rock de todos los tiempos y también una de las más extravagantes. La fama de estos 4 maquillados chicos (lo de chicos es un decir porque ya tienen unos cuantos abriles) les llevó también a protagonizar un cómic que precisamente lleva por título KISS Psycho Circus.

Esta serie de tebeos son la base para el GD que nos ocupa. El tipo de juego escogido para trasladar a los músicos al mundo videojueguil ha sido un shooter puro y duro, así que el argumento no es que tenga demasiada importancia. De todas formas, ahí va un breve resumen: los protagonistas deben detener al Nightmare Child del título e impedir que destruya el mundo (esto sí que es brevedad).

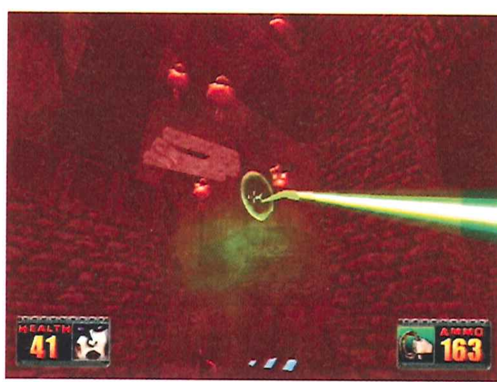
Estamos ante un clon de Quake donde la mecánica se limita a correr a través de cada nivel, disparar a todo lo que se mueva e ir recogiendo ítems

La complejidad no es precisamente lo más importante en KISS Psycho Circus: The Nightmare Child. De hecho el juego no es más que un clon de Quake donde la mecánica se limita a correr a través de cada nivel, disparar a todo lo que se mueva e ir recogiendo ítems por el camino. Tampoco es que sea una mala idea porque el susodicho Quake y Doom han cosechado un gran éxito con este, a priori, sencillo esquema.

Las comparaciones son odiosas, pero es inevitable equiparar este juego con Quake III Arena si tenemos en cuenta que pertenecen al mismo género y que ambos han sido trasladados a la Dreamcast desde una versión original para PC.

Por desgracia son muchos los factores que impiden a KISS Psycho Circus estar a la altura de Quake. Para empezar, la falta de un modo









Besos letales

¿Qué sería de un shooter sin un buen arsenal de armas? Pues seguramente se parecería a uno de los juegos protagonizados por cierto fontanero bigotudo. Los KISS vienen con un amplio catálogo bajo el brazo que incluye desde simples espadas hasta los poderosos Zero Cannon o Magma Cannon. Además, para los más osados el juego reserva unas armas todavía más espectaculares que sólo los que lleguen intactos al final de cada capítulo podrán usar.



multijugador online le resta muchos puntos. Además, los niveles son algo más pequeños que en la versión PC y han desaparecido algunas voces y muchos de los efectos de luces que alegraban la vista en la edición para ordenadores personales. En fin, unas mutilaciones que no le hacen ningún favor al juego.

Sin embargo, si hay algo que impide a este título llegar al nivel del peso pesado del género es su apartado gráfico. No es que estemos ante unos gráficos lamentables (de hecho son bastante correctos) pero alguna ralentización y los pocos detalles de los escenarios le dejan algo por detrás de Quake.

Pero sin duda el mayor punto débil del juego es la excesiva sencillez de su desarrollo. Como ya hemos dicho el disparar-buscar ítems-disparar es bastante habitual en este tipo de shooters, pero este juego confunde la sencillez con la simplicidad y un desarrollo demasiado repetitivo, sin ningún puzzle o reto que nos sorprenda. Si no quieres pensar mucho este título será perfecto para ti: tus neuronas se pueden ir a tomar algo y podrás seguir jugando tranquilamente.

De todos modos, teniendo en cuenta que estamos ante un shooter que aprovecha la fama del grupo KISS tampoco estaría mal que la banda tuviera algo más de presencia en el desarrollo de la aventura. Los fans de estos rockeros seguramente se sentirán un poco decepcionados si lo que quieren es admirar a sus pintarrajeados ídolos.

A la espera de que algún desarrollador español se anime a crear un Manolo Escobar Skateboarding o un Los BrincosFighter Alpha III Turbo, KISS Psycho Circus es un correcto shooter que por fin junta música y videojuegos, pero futuros títulos como Unreal Tournament o Outtrigger contarán con una mayor profundidad y espectacularidad.





VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 70%

TOMA NOTA

Un desarrollo repetitivo impide que los KISS puedan competir con Quake III Arena. Además, se echa de menos una guitarra ametralladora.

Ducati World

Todo sobre mi Ducati





Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

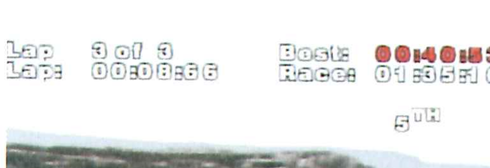
Desarrollador: **Attention to Detail**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas**

Ducati World lo tenía todo a su favor para dejar satisfechos a los *moteros* poseedores de una Dreamcast. Contaba con el respaldo de una de las escuderías más míticas de la historia del motociclismo y además los juegos de motos para la consola de Sega se podían contar con los dedos de una mano (y sobraban cuatro). Por eso, mirando de reojo al sensacional Moto GP que Namco ha programado para la 128 bits de Sony esperábamos que la respuesta de Attention to Detail estuviera como mínimo a su altura.

Por desgracia (igual que con los Reyes Magos o los libros de Ana Rosa Quintana y Eduardo Zaplana) el tiempo nos ha hecho ver la realidad. Ducati World está a años luz de lo que esperábamos ver en la Dreamcast y sólo se salva en parte gracias al impresionante catálogo de máquinas Ducati y a las numerosas opciones del juego.

Lo malo es que ni conducir una 996R consigue camuflar el flojo nivel técnico de Ducati World. Incluso en la parrilla de salida que precede a las diferentes carreras podemos admirar como, a veces, las motos flotan gracilmente sobre el circuito... y esto no es más que un aperitivo de lo que viene a continuación.

La brusquedad del motor gráfico provoca que las ralentizaciones sean bastante frecuentes y la baja frecuencia de *frames* por segundo salta más a la vista que el peluquín del Dioni, igual que los escandalosos ejemplos de pop-up. Por culpa de todos estos despropósitos el juego no consigue casi nunca proporcionar la sensación de velocidad imprescindible en este tipo de simuladores. Pero además Ducati World esconde algunas sorpresas realmente surrealistas como la posibilidad de emular a Tony Hawk grindeando con la moto por las paredes o las vallas de unos circuitos bastante sencillotes. Sin duda, una idea de lo más original si no fuera porque se supone que estamos ante un simulador que pretende representar fielmente el











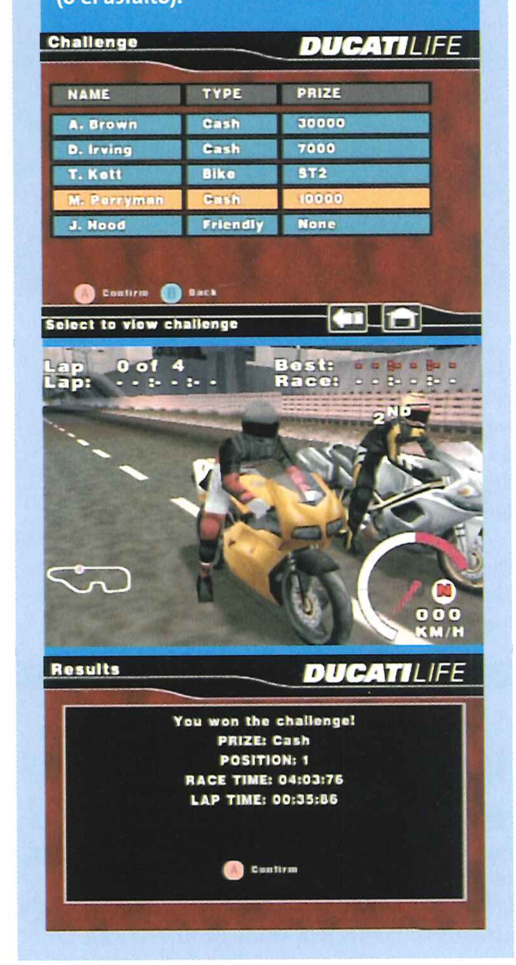






Doble o nada

Una de las opciones más atractivas de Ducati World es la posibilidad de disputar retos contra la CPU o contra otro jugador en el modo Challenge. Estas carreras están organizadas como si fueran apuestas y lo que se arriesga son motos o determinadas cantidades de dinero. Si ganas te quedas con todo, pero si el otro participante llega antes que tú perderás la moto o la pasta. Como no es demasiado fácil conseguir ni una cosa ni la otra, lo mejor es que no intentes arriesgarte compitiendo contra una máquina de más potencia. Lo más probable es que muerdas el polvo (o el asfalto).



feeling de conducir una Ducati. Tampoco es que el sonido contribuya a arreglar el desaguisado, porque la música es bastante machacona y los efectos sonoros no son todo lo nítidos y espectaculares que cabría esperar.

Es una verdadera pena porque el reto de conseguir cada vez mejores motos con las que poblar nuestro garaje consigue hacerse interesante. Este es el objetivo del modo principal del juego, llamado Ducati Life. La típica estructura de conseguir licencias y ganar dinero en diversas competiciones para conseguir nuevos vehículos (¿os suena un tal Gran Turismo?) cobra aquí una nueva dimensión gracias a las míticas máquinas de la escudería italiana. Las aproximadamente 40 motos disponibles están divididas en cinco categorías diferentes: Vintages (los modelos clásicos fabricados hasta los años 80), Modern (que agrupa las Monster, Sport Touring, Superbike y Supersport), Dealership (concesionarios independientes), Ducati Magazine (con ventas especializadas) y Classifieds.

Cada una de las motos te permite participar en una serie de competiciones determinadas, que también están clasificadas según la licencia necesaria. Además de para conseguir nuevas máquinas más potentes, la pasta también sirve para comprar mejoras en los componentes mecánicos o para hacerte con cascos y monos que, aparte de mejorar el aspecto del piloto, también contribuyen a tener más estabilidad y sufrir menos caídas.

Por desgracia, a pesar de que el Ducati World para PlayStation ha dejado un buen sabor de boca a los jugones de la consola de Sony, no podemos decir lo mismo de esta versión para Dreamcast. La máquina de Sega puede dar mucho más de sí y no es basta con tener la licencia Ducati.

Ducati World está lejos de lo que esperábamos ver en la Dreamcast y sólo se salva en parte gracias al impresionante catálogo de máquinas Ducati y a las numerosas opciones


VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 50%





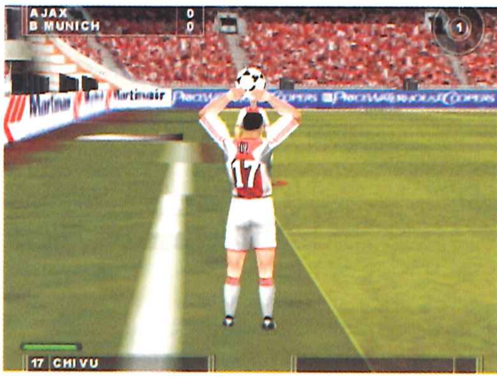
TOMA NOTA

Un apartado gráfico muy pobre que ni siquiera tendría justificación en una consola de 32 bits le quita toda la magia a la posibilidad de conducir un amplio catálogo de motos Ducati.

European Super League

Tú no tienes *gitmo*







Género: **Deportivo**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Coyote/Crimson Studios**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **7.990 ptas**

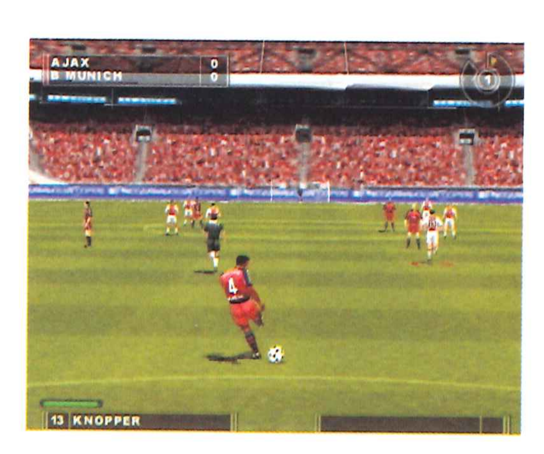
Si la Dreamcast pasa a la historia, desde luego no será por la calidad de sus juegos de fútbol (aunque quizá lo haga por haber unido al pedazo de equipo de profesionales que hacemos Dream Planet... gente modesta, además). La calidad media de los GD-Roms dedicados a este deporte en nuestra consola está más o menos a la altura de un especial de humor de Los Morancos dirigido por José Luis Moreno. Los desarrolladores de Coyote, concienciados de lo duro que es mantener un nivel tan bajo, han dedicado todos sus esfuerzos a conseguir lo que parecía imposible: sacar al mercado el peor GD-Rom de fútbol de la historia de la 128 bits de Sega. Y a fe nuestra que lo han conseguido.

Su mayor mérito es haber conseguido una de las peores jugabilidades que recordamos. El control de los jugadores es absolutamente desastroso, provocando que el equipo contrario vaya con la pelota pegada a los pies mientras el tuyo la repele sistemáticamente, además de impedirte el pase en carrera (lo que te obliga a detenerte cada vez que le envías el balón a alguien, ralentizando el juego más que el bolsillo de nuestro jefe de redacción Rubencebú cada vez que tiene que pagar el café). Tampoco ayuda la radical lentitud de los jugadores, que nos hace pensar que estamos jugando con un grupo de jubilados artítricos en lugar de con estrellas futbolísticas (y no te queda más remedio que jugar con el gatillo derecho pulsado, el supuesto turbo).

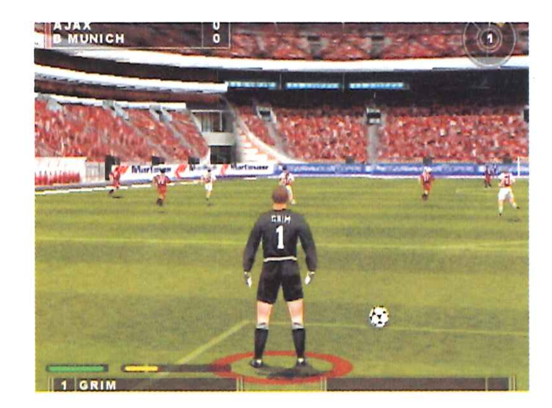
Y, por si esto fuera poco, la IA de la computadora tiene más altibajos que la carrera musical de Marta Sánchez. Dejando aparte que el equipo contrario es capaz de bascular entre lo lerdo y lo apoteósico (a veces su delantero esquiva a la defensa en pleno y chuta fuera cuando está solo delante del portero), lo peor es que tus jugadores tienen una iniciativa parecida a la de una castaña pilonga, así que dejarán en tu defensa unos huecos del tamaño del ego de Pedro Ruiz. Todos estos defectos unidos provocan que la dificultad de European Super League sea tan extrema que marcar un gol a la computadora sea una mezcla de suerte, milagro y esfuerzo titánico.

La dificultad de European Super League es tan extrema que marcar un gol a la computadora es una mezcla de suerte, milagro y esfuerzo titánico

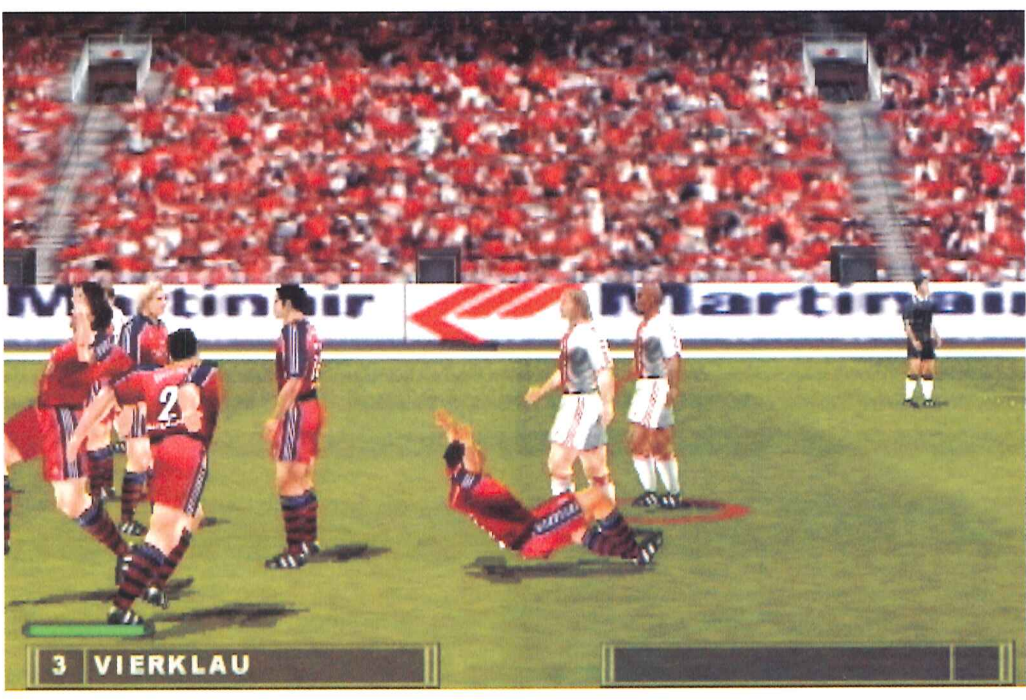
Aunque para esfuerzo el necesario para encontrar los parecidos de los futbolistas del juego con los reales, en parte por un mediocrísimo modelado, y en parte porque la cámara más cercana está a la distancia de Alfa-











Los peces gordos del fútbol

Los presidentes de los 14 equipos de fútbol más importantes de Europa (gente desprendida a los que el dinero no les importa en absoluto) se unieron para poder hacer presión sobre la UEFA, la FIFA y otras siglas balompédicas, poniéndose el originalísimo nombre de G-14. Actualmente lo preside Florentino Pérez y lo vicepreside Joan Gaspart, y está formado por Barcelona, Real Madrid, Ajax, Bayern de Munich, Borussia Dortmund, Inter de Milán, Juventus, Liverpool, Manchester, Milán, Olympique de Marsella, París Saint Germain, Oporto y PSV Eindhoven (y han solicitado su ingreso Roma, Parma, Lazio, Hertha de Berlín y Glasgow Rangers)



Centauri... sin embargo, el nivel gráfico del GD-Rom no es despreciable, y las animaciones son bastante decentes comparadas con el resto del producto (como los horrorosos menús, que son más nocivos a la vista que el peinado del pianista de Cine de barrio).

Es una pena que European Super League tenga todos estos defectos, porque partía con la ventaja de contar con la licencia oficial de los 16 clubs más importantes de Europa (los pertenecientes al G-14 (ver recuadro)... lo que nos preguntamos es ¿por qué se llaman G-14 si son 16?), así que por primera vez desde UEFA Striker puedes llamar a los jugadores por su nombre, además de ver en sus camisetas la publicidad oficial de su equipo. Otro punto de interés del GD-Rom es la posibilidad de realizar tus propias celebraciones con los botones del mando, una idea divertida que se ve empañada por las pocas posibilidades que te da.

European Super League se ha adentrado con fuerza en el catálogo de juegos de fútbol de la Dreamcast... pero directamente abajo, convirtiéndose automáticamente en la peor muestra del género. Una pena, estando nuestra consola tan necesitada como está de buenos GD-Roms dedicados al deporte rey.







VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 49%

TOMA NOTA

Si en Cine de barrio se presentaran videojuegos en lugar de películas, es probable que José Manuel Parada llevara a este representante del género futbolístico. Una aportación muy poco memorable al catálogo de la Dreamcast.

Worms World Party

¡A la guerra, gusanos!





Género: **Estrategia**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Team 17**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

Cuando hace un tiempo nuestro redactor jefe Rubencebú le pidió a los desarrolladores de Team 17 que hicieran un juego basándose en su persona, nadie esperaba que hicieran una recreación tan fiel de su mundo como Worms (ver recuadro). Tras sufrir diversas reencarnaciones en diferentes consolas, hace algo más de un año apareció la primera versión de este gusanil juego para nuestra consola, llamada Worms Armageddon. Sin embargo, resultaba evidente que las posibilidades de juego en red del GD eran enormes y por eso Team 17 ha desarrollado una nueva obra con capacidad para disputar partidas online.

Precisamente ésta es la mayor novedad de Worms World Party con respecto a su antecesor: poder volar por los aires a los gusanos de los demás a través de la Wormnet. Jugar contra la CPU sigue siendo igual de desesperante, ya que tarda más en tomar decisiones que Jorge "Pierna encima" Berrocal en resolver una raíz cuadrada, así que es de agradecer poder enfrentarse a un oponente humano que le dé algo más de vidilla a las partidas (y mayores dosis de pique, para qué negarlo). Además, la participación de hasta seis jugadores simultáneos de otros tantos lugares del mundo le da a las batallas una dosis de variedad y diversión que no proporciona la Dreamcast.

Aparte de esto, lo más destacable de este GD-Rom con respecto a Worms Armageddon es la traducción y el doblaje al castellano. Ahora sí, por fin podemos escuchar los divertidos comentarios de los gusanos y entender lo que dicen sin necesitar traducción simultánea gracias a unas divertidísimas voces (aunque parecen provenir de un cruce de la ardilla Alvin con los Pitufos). Un detalle a agradecer, que le añade una gran dosis de simpatía al juego.

Otro toque novedoso es la inclusión de una Wormapedia, con la descripción de todos y cada

La mayor novedad de Worms World Party con respecto a Worms Armageddon es poder volar por los aires a los gusanos de los demás a través de Internet











uno de los 66 objetos disponibles, además de unos útiles consejos para un mejor aprovechamiento de todos ellos. Team 17 ha resuelto además el problema de la encefalopatía espongiforme (más conocida como "mal de las vacas locas") ya que es posible utilizarlas como arma arrojadiza (no sabemos si le hará mucha gracia a Arias Cañete, cuya dieta se basa en la carne de vaca sospechosa de infección). Otros entrañables objetos de la entrega anterior, como el burro de cemento, la viejecilla explosiva o el test nuclear indio, también vuelven a aparecer (aunque echamos en falta los calcetines radioactivos de nuestro director Snatcher).

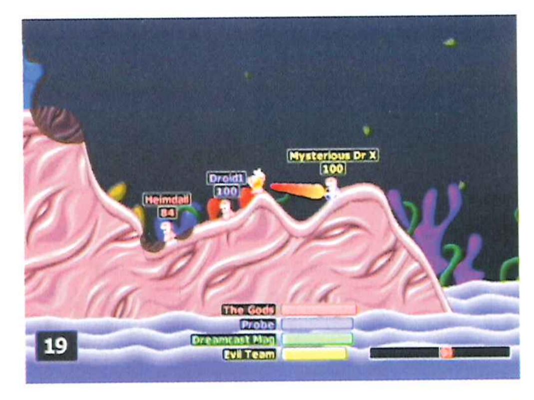
Los cambios menos importantes son la renovación de los menús (que ahora son más agradables y más simpáticos a la vista) y la inclusión de 20 nuevos escenarios de entrenamiento y 40 nuevas misiones con respecto a Worms Armageddon (gracias a Dios, en este aspecto Team 17 no ha sufrido el temible "síndrome Capcom"). El resto de aspectos del GD-Rom son prácticamente idénticos a los de su antecesor: el nivel gráfico es extremadamente parecido (mezcla unos simpáticos gráficos en 2D con unos efectos tridimensionales de fondo más cutres que las coreografías de Leonardo Dantés) y la mecánica sigue invariable (hay que pensarse mucho las acciones, porque algo que parece una idea genial puede acabar costándote la vida de uno de tus gusanos).

Dejando a un lado las atractivas opciones online, Worms World Party no se diferencia excesivamente de Worms Armageddon: un juego

Gracias al doblaje al castellano, por fin podemos entender los divertidos comentarios de los gusanos sin traducción simultánea

que sacrifica la espectacularidad gráfica a cambio de una mecánica adictiva e inteligente. Así que, si utilizar tu cerebro te cuesta más que a Fernando Fernán Gómez ser simpático, este no es el GD-Rom más adecuado para ti (¿has probado con los juegos de los Teletubbies?).



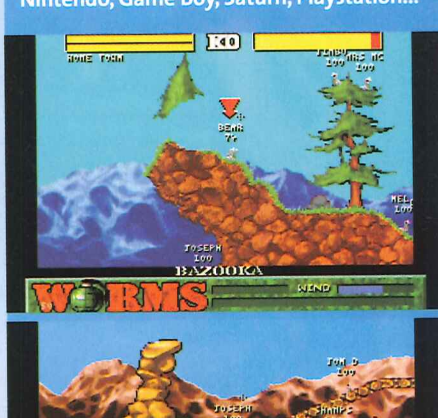






Gusanos antediluvianos

Para crear el primer Worms, Team 17 fusionó dos tipos de juego: aquellos cuya mecánica era batallar lanzándose proyectiles variando el ángulo y la velocidad (como Gorilla, Tankwars o Scorched Earth) y aquellos basados en la alternancia de los jugadores para cumplir un objetivo (como Lemmings o Lost Vikings). Le añadieron una notable cantidad de armas y un refrescante sentido del humor, y consiguieron un éxito tan fulgurante con la versión para PC que se realizaron conversiones para todas las consolas existentes: Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy, Saturn, Playstation...





VEREDICTO

Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

Puntuación global 70%

TOMA NOTA

Un remake encubierto de Worms Armageddon que intenta arreglar su ausencia de opciones online. Aparte de eso, es más de lo mismo: gusanos bidimensionales a bombazo limpio, con unas dosis de sano humor

Aqua GT

Con el agua al cuello





Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Easy Point Software**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

F355 Challenge, Metropolis Street Racer, Vanishing Point... parece que el mundo de los simuladores de conducción está bastante concurrido en nuestras Dreamcast. Para competir con todos estos grandiosos juegos sólo hay dos opciones: hacer títulos todavía mejores (algo más difícil que ver a Rodríguez Zapatero bailando "La Macarena") o llevar las carreras a otro terreno aportando algo de originalidad.

Esto es precisamente lo que intenta hacer Aqua GT: en lugar de competiciones a bordo de coches en variopintos circuitos, los vehículos son lanchas motoras que surcan las aguas de canales situados en varias ciudades.

Dispones de siete diferentes recorridos situados en ciudades como Londres, Amsterdam o (como no) Venecia que cuentan con diferentes versiones, así que mucha variedad no es que haya. Lo mismo sucede con las lanchas, ya que hay un total de 16 modelos agrupados en cuatro categorías. Aunque es cierto que cada uno de estos grupos se diferencia en aspectos como el diseño o la velocidad, los vehículos que encontrarás dentro de cada categoría no son precisamente la noche y el día.

Estas diferentes lanchas se consiguen al ir avanzando en los diferentes modos, que ofrecen, principalmente, tres tipos de competiciones: Championship, Arcade y una Champions League que no tiene nada que ver con la futbolera (Nota de la redacción: los lectores que no sean muy partidarios del Barça pueden introducir aquí una cruel broma sobre su prematura eliminación).

El diseño de los diferentes circuitos de estas carreras es uno de los principales problemas del juego. Por mucho que tengan monumentos conocidos de las diferentes ciudades (jamás hacer turismo exigió tan poco esfuerzo físico) son demasiado parecidos y se acaban haciendo más repetitivos que un resumen de los mejores momentos de la carta de ajuste.

El resto del apartado gráfico cumple correctamente su función, aunque es posible encontrar algunos ejemplos de pop-up y clipping y ciertos fallos en las detecciones de colisiones para que no se diga.

A pesar de todos estos fallos en el acabado técnico y de lo repetitivo de su desarrollo, Aqua GT es un juego diferente y divertido por un rato, pero no estamos precisamente ante el título que marcará un antes y un después.





VEREDICTO

Gráficos	3
Sonido	3
Jugabilidad	3,5
Adicción	3

Puntuación global 68%

TOMA NOTA

No basta con sustituir coches por lanchas. A este juego le falta algo más de espectacularidad y una mayor variedad en los circuitos para convertirse en el Gran Turismo de las lanchas.

BRÚJULA

LAS GUÍAS QUE NECESITAS PARA COMPLETAR TUS JUEGOS FAVORITOS





Quake III Arena

¿Has perdido la cuenta de las veces que te han hecho trizas? En ese caso vas a necesitar la mejor guía, con todos los secretos, consejos y niveles, del único shoot'em-up para Dreamcast que vale la pena... ¡y aquí la tienes!

OPCIONES DE JUEGO

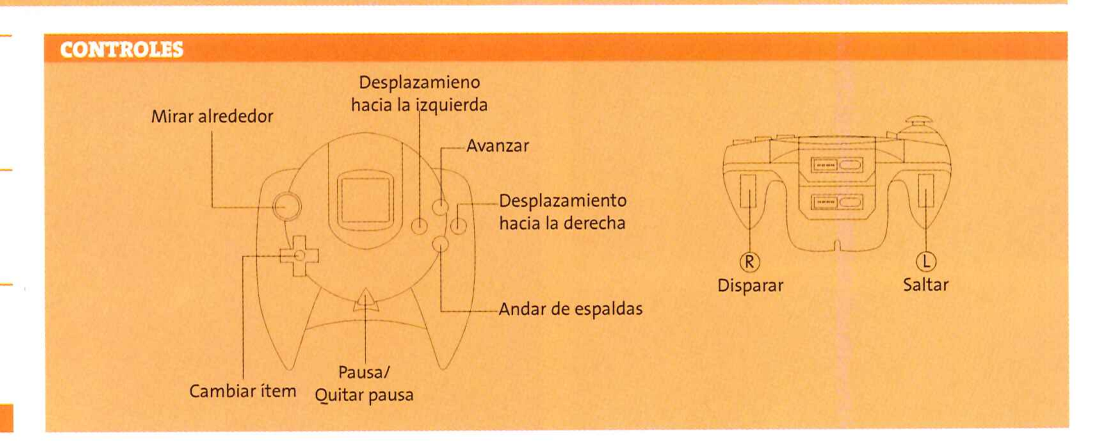
 4 Jugadores | Pistola | Volante |  Internet |  Arcade stick |  Vibration pack

Género: **Shoot'em up**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Id Software**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo**

CONTROLES



TÁCTICAS DE PRIMERA

Antes de liarte a batallar en la arena, tal vez te hagan falta unas cuantas indicaciones sobre cómo convertirte en el guerrero definitivo. Por eso hemos reunido esta serie de utilísimas tácticas: léetelas, apréndetelas y ¡sal ahí a patear unos cuantos traseros!

ÉSOS QUE DISPARAN Y SALEN CORRIENDO...

Puede que creas que en un juego como Quake III Arena la única táctica es pillar las armas que puedas y echar a correr disparando como un poseso hasta palmarla... y luego hacerlo de nuevo una y otra vez. Esto, claro, es un ERROR. Sí, vale, desde luego así puedes conseguir unas cuantas bajas enemigas, pero al mismo tiempo perderás un buen número de puntos, así que no es seguro que siempre te alces con la victoria. Por eso tendrás que aprender las reglas básicas para permanecer vivo. Tal vez al principio te parezcan obvias, pero cuando las pongas en práctica nos lo agradecerás... créenos.

REAPARECE, REAPARECE Y VUELVE A REAPARECER

Debido al tamaño razonablemente pequeño de muchos de los niveles, el número de puntos de la arena en los que los guerreros reaparecerán tras palmarla es bastante limitado; a menos que se trate de un nivel excepcional, ese número no suele exceder de seis. Esto significa que aprenderse dónde están todos es un útil consejo para todos los aspirantes a experto en Quake. Una vez hayas logrado liquidar a un oponente, existe la posibilidad de que reaparezca bastante cerca... sin todas esas potentes armas y *power-ups* que había adquirido en su anterior vida. Tú, por supuesto, estarás hasta los topes y listo para volver a darle caza y cargártelo en un momento. Esas bajas son valiosas si quieres terminar el nivel en primer lugar, o sea que no te preocupes por lo vil que pueda parecer eliminar a tu oponente de esta forma... ¡a fin de cuentas el objetivo es ganar, no mostrar clemencia!

PEGA SALTOS, BRINCOS Y BOTES

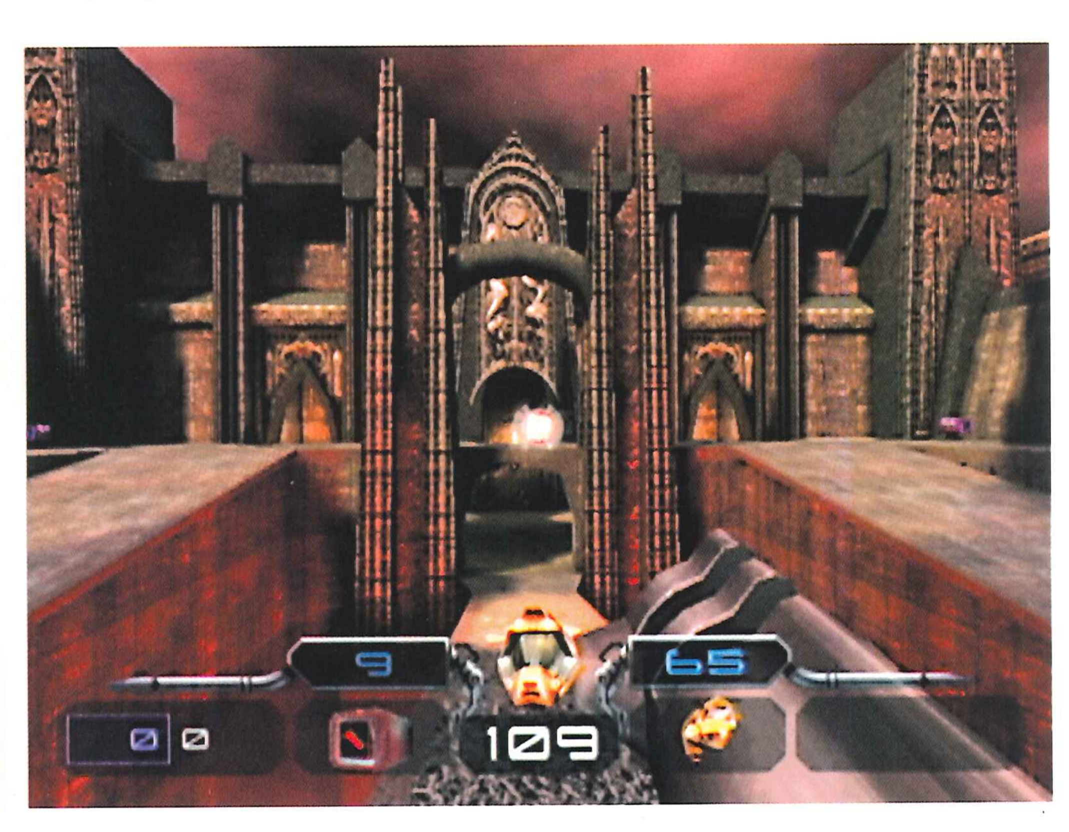
Al darle al botón L, tu personaje salta en el aire. Algo muy práctico para subirse a esos salientes elevados, ¿verdad? Bueno, pues hay muchos más métodos y usos para el salto...

El Salto Volador

Pegando brincos como un loco, conseguirás la













notable ventaja de convertirte en un blanco difícil de acertar: una cosa es ser un blanco móvil que sólo va a izquierda y derecha, pero si además se pone a ir arriba y abajo, no tendrán ni la más remota posibilidad. Sin embargo, no te limites a saltar mientras corres hacia delante. Dándole a los botones de desplazamiento lateral a la vez que avanzas y saltas, aumentarás la velocidad a la que te mueves. Si haces esto repetidas veces puedes cobrar una gran velocidad y zumbar por ahí como un cohete, con lo cual será casi imposible que consigan acertarte.

El único problema es que aumentarán asimismo las posibilidades de que falles tú. Sin embargo, una vez que logres pillarle el tranquillo a lo de mantener la mira a nivel mientras saltas, no deberías tener grandes problemas para alcanzar esos blancos como siempre has hecho.

El Salto Cohete

Reservado sólo para los guerreros más valientes, el Salto Cohete es algo que sólo te conviene usar si estás muy, pero muy desesperado por llegar a algún sitio antes que alguien. Antes de intentarlo necesitarás un Lanzacohetes, claro, así que consíguete uno y ponte debajo de un saliente al que normalmente no puedas llegar sin dar un gran desvío (como la principal plataforma elevada al fondo de la arena Blue Monday). La técnica parece sencilla, pero ejecutarla bien requiere bastante práctica: apunta el Lanzacohetes directo a tus pies y pulsa el gatillo justo en el mismo instante en que le das al botón L para saltar. Si lo calculas bien, saldrás volando mucho más alto de lo habitual y podrás alcanzar esas complicadas áreas sin grandes esfuerzos. Eso sí, aun llevando una armadura sufrirás una cantidad de daño considerable, que lo sepas. Pero bueno, es el precio a pagar por poder tomar unos atajos de primera...

LAS CUATRO REGLAS DE ORO

REGLA Nº 1
EL BLINDAJE ES EL MEJOR AMIGO DE UN GUERRERO

No insistiremos demasiado en lo importantes que son los ítems de Blindaje o Armadura para quien pretenda sobrevivir a sus enemigos. Merece la pena que en tus excursiones recojas incluso los Fragmentos de Blindaje que sólo incrementan en una pequeña cantidad tus Puntos de Blindaje (cinco cada uno, aunque por lo general se encuentran en grupo). Puedes acarrear un máximo de 200 Puntos de Blindaje; no obstante, al igual que la salud, los puntos disminuyen poco a poco hasta llegar a un nivel estable de 100. Cuando lleves una de estas armaduras, cualquier daño que recibas se reducirá en dos tercios, es decir, tu salud sólo se verá afectada por una tercera parte del daño, mientras que el resto lo absorberá tu coraza. Procura estimar cuánto tiempo transcurrirá desde que recoges la Armadura hasta que se regenere, emplea ese tiempo en perseguir a tu oponente y vuelve luego a por otra para seguir estando entre la flor y nata de los luchadores. Esta teoría se puede aplicar también a la munición, siempre y cuando sepas dónde se hallan las cajas que necesitas.

REGLA Nº 2
TEN LAS OREJAS BIEN ABIERTAS

Puede que no te hayas dado cuenta, pero los











ruidos que hacen guerreros y armas no están ahí sólo para hacer bonito. Para nada. Si eres listo puedes prestar atención y usar las explosiones, las pisadas y los ruidos de reaparición para determinar lo cerca que están tus adversarios. Las armas de disparos estrepitosos, como el Lanzacohetes, la Pistola de Rayos y la Pistola de Plasma son las más fáciles de percibir, de modo que no cuesta nada oírlas. Otra buena idea es escuchar los gritos de tu enemigo cuando le disparas... no, no estamos tan enfermos; lo decimos porque cuanto más grita al ser alcanzado, más cerca está de la muerte. Sigue arreándole y pronto formará parte de la decoración de las paredes.

Pero esto funciona en ambos sentidos, claro: si no hay nadie por ahí, no vayas disparando tus armas (para ahorrar munición, evidentemente) o moviéndote a tontas y a locas. Así lograrás ocultarle un poco más tu posición al enemigo; si tienes el día marrullero, puedes incluso alternar entre los modos de correr y caminar para reducir el nivel de ruido de tus pisadas. De esta forma no te oirán venir hasta que les hayas hecho tragarse un lindo cohete.

REGLA Nº 3
PROVÉETE DE SUMINISTROS

Lo peor que te puede pasar es estar cerca de la victoria y quedarte entonces sin munición: ello no sólo significa que no puedes terminar lo que empezaste, sino que te deja del todo indefenso a un contraataque que podría hacer que el juego finalizara a favor de tu oponente. No siempre estarás metido en el fragor de una batalla; a menudo habrá ocasiones en que estarás intentando localizar al enemigo o tomándote un respiro tras cargarte a alguien. Aprovecha esta oportunidad para comprobar tus niveles de munición: si tu arma predilecta anda algo escasa de cartuchos, te conviene cambiar a otra de apoyo mientras buscas esas vitales cajas para reabastecerte. Así nunca correrás el riesgo de quedarte seco en medio de un tiroteo.

REGLA Nº 4
ES CUESTIÓN DE CONTROL

Cuando te hayas pateado un nivel unas cuantas veces, pronto te quedarás con la ubicación de la totalidad de armas, munición y power-ups y te aprenderás los entresijos de todos los rincones de cada escenario. Esto puede ser importante a la hora de intentar hacerse con el control de la partida; te interesará asegurarte de que eres tú quien cuenta con la mayor potencia de fuego, y no tu rival, de modo que es imprescindible ser el primero en recoger esos ítems. Igual de vital, no obstante, es asegurarse de volver a recogerlos en cuanto se regeneren; así no estarán ahí cuando tu enemigo venga a por ellos. Los puntos principales son las armaduras, las armas y los *power-ups*; la munición no es tan importante porque de nada servirá sin el arma adecuada. Apréndete la ruta más rápida para cruzar el nivel a fin de llegar a todos los ítems principales, y en menos que canta un gallo les darás mil vueltas a tus adversarios.





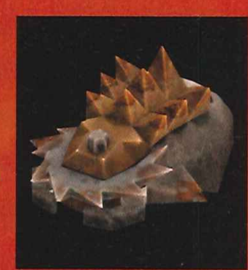


¡ARMAS, ARMAS, ARMAS!

¿Qué es un shoot'em-up serio sin una enorme selección de armas con las que volarles los miembros a tus oponentes? Nada, eso es lo que es. Por suerte, Quake III Arena está atiborrado de armas de destrucción masiva; éstas vienen en una amplia variedad de formas y tamaños, así que necesitarás saber cuál usar en cada situación. Echa un vistazo a la oferta...

GUANTELETE

MUNICIÓN BÁSICA
No
MUNICIÓN MÁXIMA
No
VELOCIDAD DE DISPARO
No
NIVEL DE DAÑO
Medio



Si te ves usando el Guantelete, o bien eres muy malo o algo ha ido pero terriblemente mal. Esta arma es, en esencia, tu última línea de defensa; sólo funciona a una distancia cortísima, y aun así no es que sea muy eficaz. Con todo, tiene un suministro de munición inagotable, o sea que al menos nunca te pillarán con poca...

AMETRALLADORA

MUNICIÓN BÁSICA
100 Balas
MUNICIÓN MÁXIMA
200 Balas
VELOCIDAD DE DISPARO
Elevada
NIVEL DE DAÑO
Bajo

El arma básica por encima del Guantelete: cuando te liquiden, reaparecerás con una Ametralladora por toda compañía. No dejes que te engañe la gran cantidad de munición con la que viene de inicio: su elevada velocidad de disparo hace que te la pulas más rápido de lo que imaginas. Pon tus manos enseguida sobre algo con más enjundia.

ESCOPETA

MUNICIÓN BÁSICA
10 Cartuchos
MUNICIÓN MÁXIMA
200 Cartuchos
VELOCIDAD DE DISPARO
Baja
NIVEL DE DAÑO
Depende de la distancia



Magnífica para esos momentos de encuentros íntimos, la Escopeta es una de las mejores armas multiusos del juego. El proyectil que dispara puede alcanzar a un oponente desde cualquier distancia, aunque cuanto más lejos estés menos daño le harás. No obstante siempre resulta útil cuando tienes que acabar con algún enemigo debilitado.

LANZACOHETES

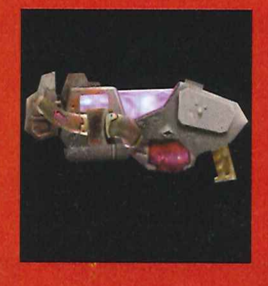
MUNICIÓN BÁSICA
10 Cohetes
MUNICIÓN MÁXIMA
200 Cohetes
VELOCIDAD DE DISPARO
Media
NIVEL DE DAÑO
Alto



Ah, el maravilloso Lanzacohetes. Es, nueve de cada diez veces, el arma por la que todos los del nivel se pelearán... aunque sólo sea por lo molón de su aspecto. Es probable que un impacto directo se lleve por delante todo lo que alcance, pero ten cuidado al acercarte demasiado a tu blanco, ya que la explosión que causa puede lastimarte a ti.

ARMA DE PLASMA

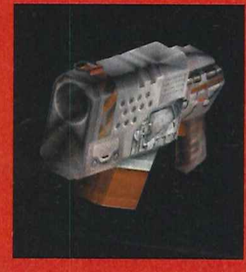
MUNICIÓN BÁSICA
50 Baterías
MUNICIÓN MÁXIMA
200 Baterías
VELOCIDAD DE DISPARO
Elevada
NIVEL DE DAÑO
Bajo



Tal vez no sea el arma más dañina de todas, pero teniendo en cuenta que su velocidad de fuego sólo es superada por la Pistola de Rayos, es ideal para perseguir enemigos a través de corredores angostos. Mira cómo corren mientras les fríes el trasero con unas bolas ardientes de plasma; ¡les entrará el pánico y no sabrán qué hacer!

LANZAGRANADAS

MUNICIÓN BÁSICA
10 Granadas
MUNICIÓN MÁXIMA
200 Granadas
VELOCIDAD DE DISPARO
Media
NIVEL DE DAÑO
Alto



No te conviene usar el Lanzagranadas en un combate cuerpo a cuerpo, pero si lo que te va es lo de estar ahí agazapado y sorprender a tus enemigos, es ideal gracias a unos proyectiles que rebotan. Donde mayor efecto surte es desde salientes altos, contra los desprevenidos rivales de debajo. No sabrán qué les alcanzó...

PISTOLA DE RAYOS

MUNICIÓN BÁSICA
100 Descargas
MUNICIÓN MÁXIMA
200 Descargas
VELOCIDAD DE DISPARO
Constante
NIVEL DE DAÑO
Bajo



Única arma con una velocidad de fuego constante, la Pistola de Rayos puede castigar de lo lindo a los rivales que creen estar obligados a resistir lo más posible, y a los enemigos que aún no te han avistado. Por desgracia cuenta con un alcance limitado, así que deberás acercarte a la distancia necesaria antes de poder electrocutarlos.

RAIL GUN

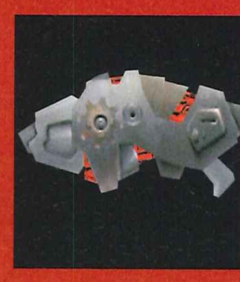
MUNICIÓN BÁSICA
10 Postas
MUNICIÓN MÁXIMA
200 Postas
VELOCIDAD DE DISPARO
Baja
NIVEL DE DAÑO
Alto



Dejando aparte sus lentísimos tiempos de recarga entre tiros, la Rail Gun es un arma flipante: la velocidad de cada proyectil hace que sea fantástica para ejercer de francotirador a gran distancia, mientras que también va a las mil maravillas en batallas a corto alcance. Asegúrate, eso sí, de haber perfeccionado tus técnicas de apuntado.

BFG-10K

MUNICIÓN BÁSICA
20 Descargas
MUNICIÓN MÁXIMA
200 Descargas
VELOCIDAD DE DISPARO
Elevada
NIVEL DE DAÑO
Alto



El arma por excelencia. No hay discusión posible: si un nivel tiene la BFG-10K por ahí, tienes que echarle el guante de una forma u otra. Es cierto que para ser capaz de barrer a tus contrincantes con descargas ultraveloces de radiación pura se requiere toda la pericia del mundo... pero nadie dijo que la vida fuera justa, ¿no?

¡YO TENGO EL PODER!

Armas y armadura aparte, los otros elementos que te puedes encontrar tirados por los niveles son los power-ups. Puedes usarlos para todo tipo de cosas, según su función. Aquí tienes una lista de los ítems en orden de mayor a menor utilidad.







DAÑO QUAD

Como cabe esperar, hacerse con él puede significar el punto de inflexión en cualquier batalla; ser capaz de causar la muerte instantánea a todo lo que se mueva conlleva que puedas acumular una burrada de bajas en un abrir y cerrar de ojos. Eso sí que es hacerlo fácil.

VELOCIDAD

El segundo *power-up* más útil que puedes recoger es la Velocidad; no sólo duplica tu velocidad al correr, sino que además incrementa la velocidad de fuego de todas tus armas. Serás como un borrón a todo trapo por el nivel, así que ¡aprovecha al máximo este poder mientras dure!

INVISIBILIDAD

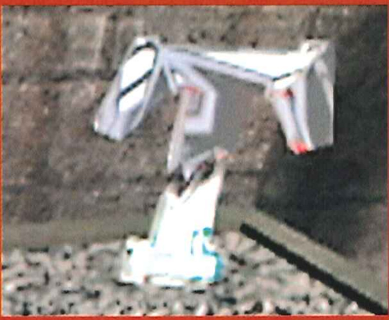
Un *power-up* para quienes prefieren el sigilo a la potencia de fuego. Al recogerlo te convertirás en invisible (con la excepción de un contorno borroso, visible a corta distancia), con lo cual podrás acercarte a hurtadillas a tus rivales sin que éstos se enteren de que andas por ahí.

MEGA SALUD

¿Necesitas una inyección instantánea de salud? Pues vete directo a por el power-up de Mega Salud; así que lo pilles, tu salud aumentará en 100 puntos de golpe. Sin embargo empezará a decaer de inmediato, así que no cuentes con ella durante demasiado rato o lo lamentarás.









REGENERACIÓN

Hazte con el *power-up* de la Regeneración y mira cómo tu salud sube disparada... poco a poco. Por cada segundo que pases con él, recibirás una pequeña cantidad de salud hasta que alcance la cota máxima de los 200 puntos. Práctico para casos de necesidad.

TRAJE DE BATALLA

El Traje de Batalla, que sólo suele estar disponible en niveles con lava profunda o residuos tóxicos, te protege de todas las condiciones atmosféricas que de otro modo podrían dañarte. También evita que los oponentes te hieran de otra forma que no sea mediante impactos directos con su armamento.

TELETRANSPORTADOR PERSONAL

El Teletransportador personal funciona igual que los teletransportadores, aunque con dos excepciones: sólo puede usarlo la persona que lo lleva, y, en vez de tener un destino determinado, eres teletransportado a una ubicación al azar.

BOTIQUÍN

No es ni mucho menos tan útil como la Mega Salud o la Regeneración, pero no deja de ser práctico en una crisis. En vez de activarse al instante, puedes usarlo en cualquier momento para devolver tu salud a la marca de los 100 puntos. ¡Pero no esperes al último momento!













NIVEL UNO
FASE 1: INTRODUCTION

Rivales: Crash
Armas disponibles: Escopeta, Arma de Plasma
Power-ups disponibles: Ninguno
Armaduras disponibles: Ninguna
Límite de bajas: 5

Siendo como es el primer nivel del torneo principal, no es ninguna sorpresa ver que la introducción es más fácil que quitarle un caramelo a un niño (a menos que sea el primito del de Zumosol, claro). Cuando te teletransportes al nivel te encontrarás en un área acotada con un punto de aparición de Escopetas ante ti: hazte con una y con todo lo que puedas necesitar de esta zona (como los Fragmentos de Blindaje Armadura), y luego pasa por el teletransportador del fondo para llegar a la principal sección del nivel.

Una vez dentro, Crash entrará en el nivel y la batalla dará inicio. En realidad es difícil no toparse con ella considerando el tamaño del nivel: no hay más que un enorme pasadizo que va a izquierda y derecha del sitio al que te teletransportaste, además de una salita tras las puertas que hay justo delante. El área del Arma de Plasma queda a la derecha, aunque es probable que te vaya mejor seguir con la Escopeta, ya que su pegada es mucho más fuerte que la del fácilmente esquivable disparo de Plasma. Procura que Crash no se le acerque, eso sí, porque con ella te hará picadillo. Usa un par de salvas de Escopeta desde cerca para deshacerte de ella y espera a que vuelva hacia ti para perseguirla de nuevo. Sólo necesitas cinco bajas (recuerda, *frags*) para completar el nivel, así que debería ser simplemente un paseo por el parque.

NIVEL UNO
FASE 2: ARENA GATE

Rivales: Ranger
Armas disponibles: Escopeta, Arma de Plasma, Lanzacohetes
Power-ups disponibles: Ninguno
Armaduras disponibles: Coraza Roja x1
Límite de bajas: 10

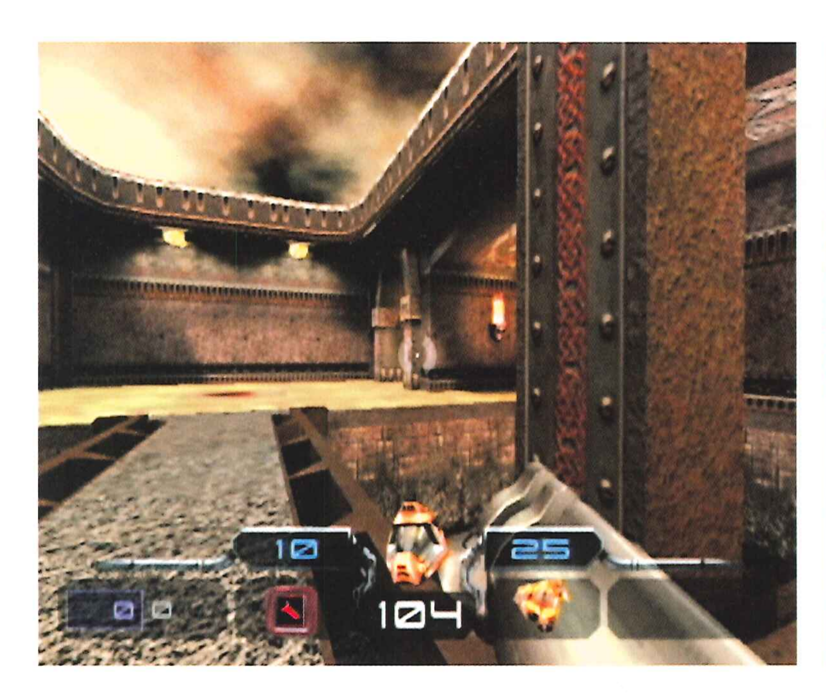
Arena Gate es también un nivel bastante sencillo para pillarle el truco a los controles y ver lo molestos que llegan a ser los oponentes de la CPU. Aquí te las verás contra un Ranger: no es que sea lo que se dice muy listo, o sea que en principio no tendrías que preocuparte demasiado, sobre todo en los niveles de dificultad más bajos. Lo más importante es que el Lanzacohetes (la mejor arma del nivel) y la Coraza Roja se hallan en los extremos opuestos del campo de batalla, de modo que no podrás vigilar ambos ítems a la vez. Quizá lo mejor sea seguir de cerca la Armadura, yendo sólo a por más cohetes cuando andes un pelín escaso.

En cuanto a sitios donde ponerse a cubierto, la cosa no está muy sobrada: a menos que te guste jugar al escondite persiguiendo al Ranger por los túneles del área central, sólo tienes dos estatuas en la sección exterior tras las que ocultarte. Puedes intentar agacharte al fondo del todo, detrás de la Armadura, pero contra la CPU esto sólo te convierte en un blanco fácil. Procura











aprovechar la ventaja que obtienes al pelar al Ranger: sólo existen cuatro puntos de reaparición en el escenario, o sea que intenta llegar ahí enseguida para anotarte otra baja antes de que tenga posibilidad de responder.

NIVEL UNO
FASE 3: HOUSE OF PAIN

Rivales: Phobos
Armas disponibles: Escopeta, Arma de Plasma, Lanzacohetes
Power-ups disponibles: Velocidad
Armaduras disponibles: Coraza Amarilla x1, Coraza Roja x1
Límite de bajas: 10

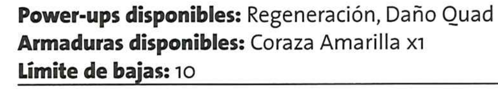
Ahora la cosa empieza a ponerse un poquito más complicada... pero sólo un poquito. Phobos es el primer rival de verdad al que te enfrentarás, y créenos, de aquí en adelante se irá volviendo más difícil. Para empezar, es el primer nivel con múltiples pisos: sólo hay un nivel superior, pero eso ya basta para que abatir al enemigo desde el área de encima de la alcantarilla, donde se halla la Coraza Roja, sea una forma fácil de conseguir una o dos bajas. Recuerda no obstante que no tienes por qué tirarte desde arriba para entrar en la alcantarilla; en vez de eso puedes cruzar corriendo el pasadizo central desde el patio principal y usar luego los estrechos escalones cerca de la Coraza Roja para conseguir alcanzar el nivel superior.

Agenciarse aquí el Lanzacohetes está chupado; se encuentra en la salita del lado del fondo a la izquierda de la arena. Protegerlo es aún más fácil, teniendo en cuenta que la única forma de entrar o salir de la sala es por las puertas de enfrente del arma... Pero vaya, que Phobos no te pille de campo y playa porque te aniquilará seguro.

Procura asimismo usar el *power-up* de la Velocidad (al otro lado del nivel) lo mejor que sepas; poseer un Lanzacohetes que dispara al doble de velocidad puede rebajar un tanto la tensión, no cabe duda. Por último, intenta hacerte con las dos piezas de Blindaje; así Phobos estará totalmente desprotegido y tendrás una gran oportunidad de aniquilarlo.

NIVEL UNO
JEFE: POWERSTATION 0218

Rivales: Anarki
Armas disponibles: Escopeta, Lanzacohetes


Power-ups disponibles: Regeneración, Daño Quad
Armaduras disponibles: Coraza Amarilla x1
Límite de bajas: 10

Otro nivel considerablemente más pequeño que la mayoría. PowerStation se compone de dos grandes estancias (una contiene la Escopeta y la Coraza Amarilla, la otra sólo alberga el Lanzacohetes), conectadas por una serie de sinuosos pasadizos, y con una cámara más pequeña en medio donde se esconde el power-up del punto de aparición. Dado que aquí estáis sólo tu y Anarki, la cuestión del espacio no será un problema; al menos deberíais poder encontraros el uno al otro con bastante facilidad. Tampoco hay muchos puntos de reaparición, de modo que si logras una baja al poco de empezar, no te será muy difícil ir cargándote a Anarki a medida que resurge para ir acumulando bajas rápidamente sin que llegue a tocarte.

Lo más importante de esta zona es sin duda el Lanzacohetes. Si le echas la zarpa encima hacia el principio y luego dominas la recogida de *power-ups* (ambos rebrotan en el mismo sitio alternativamente), tendrás el nivel en el zurrón. Aunque hacerse con la Coraza Amarilla es bastante práctico, apenas merece la pena ponerse en el punto de mira por eso. Los pasajes angostos, por otra parte, hacen que acertar con el Lanzacohetes sea más fácil que pescar en un







tonel... pero procura no volarte a ti mismo en el proceso dándole a una pared cercana. Si aparece un *power-up* de Daño Quad, es vital conseguirlo lo antes posible; en vista de lo pequeño del nivel, deberías poder obtener una victoria por la vía rápida antes de que el Daño Quad se acabe.





NIVEL DOS
FASE 1: ARENA OF DEATH

Rivales: Mynx, Orbb
Armas disponibles: Escopeta, Arma de Plasma, Lanzagranadas, Lanzacohetes
Power-ups disponibles: Daño Quad
Armaduras disponibles: Coraza Roja x1
Límite de bajas: 15

Al fin te las verás contra más de un enemigo a la vez. En realidad no se trata de un combate muy chungo, ya que tanto Mynx como Orbb son unos guerreros bastante elementales. Sin embargo, el problema aquí radica en que si te pasas demasiado rato deambulando en busca de equipamiento, puede que uno de tus enemigos acabe llegando al límite de bajas ¡sin matarte a ti! Asegúrate de ir siempre por delante en esta fase (y de hecho, en cualquier fase con más de un oponente) y mantente por encima de los niveles de bajas de los demás.

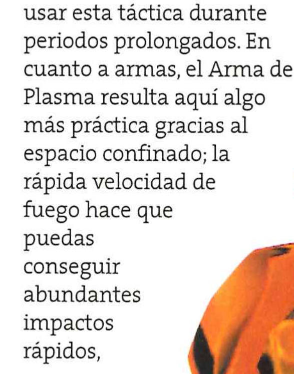
No resulta de extrañar que el punto de aparición del Daño Quad se encuentre justo en medio del nivel, donde todos pueden verlo; si aparece el *power-up*, hay una gran probabilidad de que te eliminen si corres a por él. Si no vas, sin embargo, algún otro rival lo hará y estarás acabado... así es la vida. El mejor sitio para ver cuándo aparece es desde el recoveco de la Coraza Roja en el nivel superior; desde aquí puedes seguir con una alta puntuación de Blindaje y además dejarte caer para pillar el *power-up*. Una vez más, no obstante, no te estés por ahí demasiado rato o te darán desde todas partes. Ve agenciándote el Lanzacohetes cada vez que rebrote al fondo del nivel (el mismo punto donde aparece el Arma de Plasma, por raro que parezca), pero no te molestes con el Lanzagranadas; a menos que tengas especial puntería para predecir dónde rebotará, acaba resultando bastante inútil en este escenario.

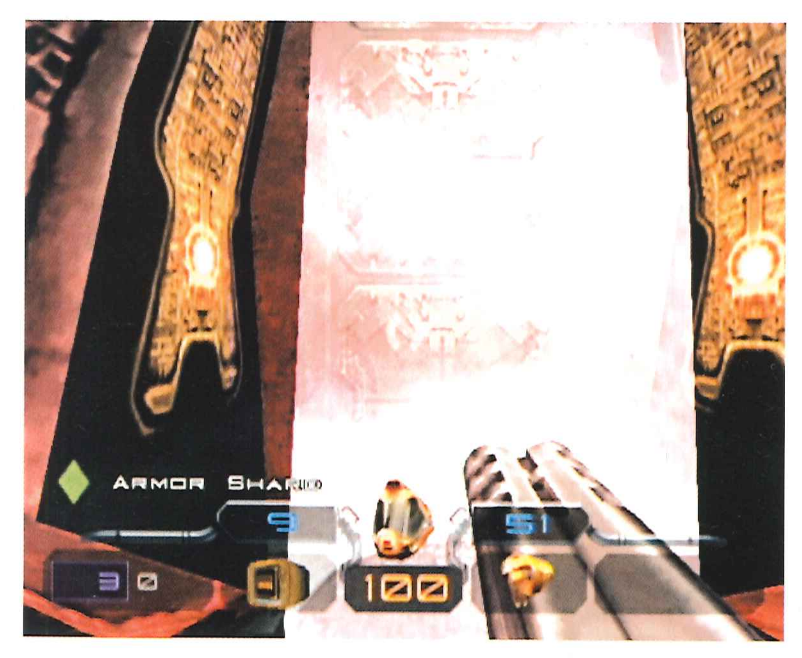
NIVEL DOS
FASE 2: BLUE MONDAY

Rivales: Doom, Wrack
Armas disponibles: Escopeta, Lanzacohetes, Arma de Plasma
Power-ups disponibles: Ninguno
Armaduras disponibles: Coraza Amarilla x1
Límite de bajas: 10

Éste es un nivel bastante pequeño con sólo unas pocas armas clave que destacar, así que no debería costarte demasiado controlarlo. Lo más importante que puedes pasar por alto al principio es el teletransportador oculto en un recoveco a un lado de la parte inferior de la arena: éste te llevará de vuelta a la plataforma donde está el Arma de Plasma. Si lo usas mientras te persigue alguien, asegúrate de girarte de inmediato tras pasar por él, a fin de pegarle un tiro al que venga detrás. Las bajas a base de teletransporte son muy importantes en los niveles con estas características, o sea que intenta habituarte a emplear esta táctica, ya que podría marcar la diferencia entre ganar y perder.

Si pretendes usar tácticas de francotirador, sólo hay un sitio factible en el que te puedes poner: justo encima del foso del nivel superior, a izquierda o derecha de la escalinata. Desde aquí tienes una buena vista del foso de debajo, la escalinata y la abertura del pasadizo que sale de la zona. Esto, claro, te deja expuesto a ataques desde los pasillos del piso superior y las escaleras a tu espalda, así que procura no usar esta táctica durante periodos prolongados. En cuanto a armas, el Arma de Plasma resulta aquí algo más práctica gracias al espacio confinado; la rápida velocidad de fuego hace que puedas conseguir abundantes impactos rápidos,











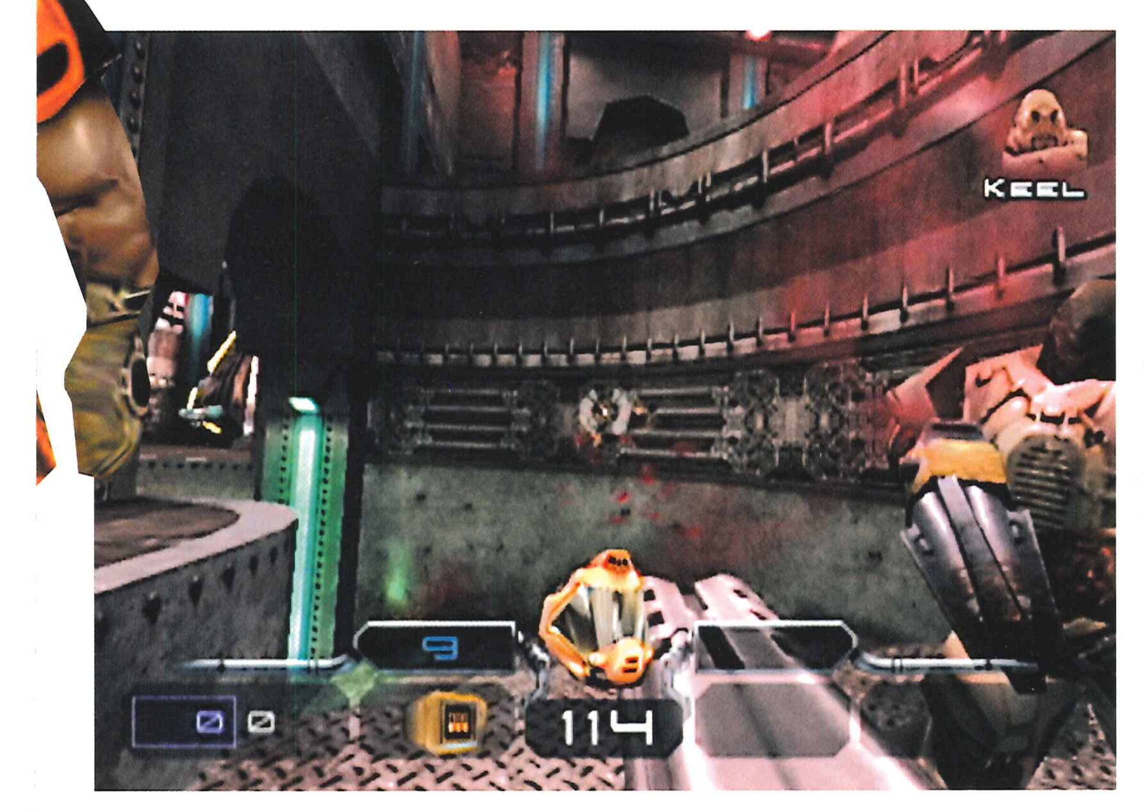
cosa que conduce a una baja fácil. Procura controlar la posesión de la única pieza de Blindaje, ya que sin duda tus adversarios se centrarán en este lugar; mediante un uso astuto de las escaleras y el piso superior (así como de la pequeña peana elástica a la derecha de la arena) siempre irás un paso por delante de ellos.

NIVEL DOS

FASE 3: HIDDEN FORTRESS

Rivales: Visor, Daemia, Keel
Armas disponibles: Escopeta, Lanzagranadas, Pistola de Rayos, Rail Gun
Power-ups disponibles: Mega Salud
Armaduras disponibles: Coraza Amarilla x2, Coraza Roja x1
Límite de bajas: 15

Éste es seguramente el primer nivel donde te sentirás confuso con frecuencia, no porque no sepas quién eres, sino porque es difícil seguir de cerca de tus oponentes. Hay mucho nivel para perderlos, así que existe un gran probabilidad de que te quedes por detrás en el recuento de bajas sin llegar a tomar parte en la acción. Procura no estarte quieto y saca partido a los dos portales de teletransporte para pasar de las regiones inferiores del nivel al área de arriba. Eso no significa que no debas explorar por tu cuenta... Para empezar, la Coraza Roja está cómodamente situada en una estrecha hondonada en el piso más bajo; eso quiere decir que aunque puedes conseguirla con bastante facilidad, también puedes usarla como cebo para atraer a los demás guerreros a una trampa con tu Lanzacohetes. La Pistola de Rayos también resulta de utilidad para exterminar enemigos juntitos; para hacerte con ella tendrás que saltar por encima de la hondonada de la Coraza Roja y caer sobre la plataforma del otro lado.
Claro que, dado que es un nivel tan y tan alto, los que prefieran hacer de francotirador con la Rail Gun o el rebotante Lanzagranadas, estarán aquí en su salsa. Una vez que te hagas con dichas

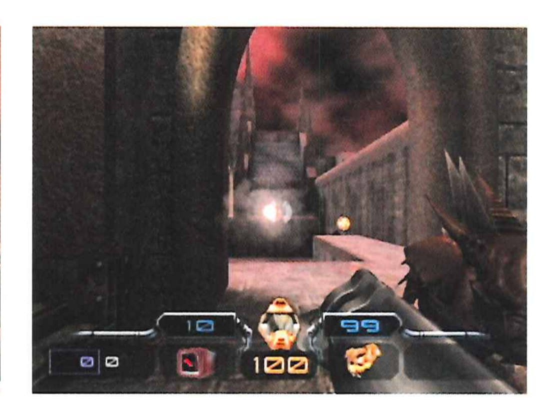












armas, deberías poder hacer acopio de bajas con bastante facilidad. ¡Pero no te rezagues demasiado en el recuento de bajas o jamás llegarás a tiempo!

NIVEL DOS

JEFE: DARK CHAPEL

Rivales: Klesk
Armas disponibles: Lanzacohetes, Pistola de Rayos, Rail Gun
Power-ups disponibles: Ninguno
Armaduras disponibles: Coraza Roja x1
Límite de bajas: 15

No es que sea el más amigable de los entornos: con no demasiadas armas que digamos (si bien todas son bastante potentes) y una sola pieza de Blindaje ubicada en la posición más obvia, puede que te cueste lo tuyo encargarte de Klesk. Todo depende de tu estilo de juego. Una estrategia agresiva resultará algo más útil que una defensiva, sencillamente por la escasez de elementos. Si Klesk logra hacerse con los mejores ítems (a saber, la Coraza Roja y la Rail Gun), lo más probable es que acabes como una mera mancha de sangre en el suelo.

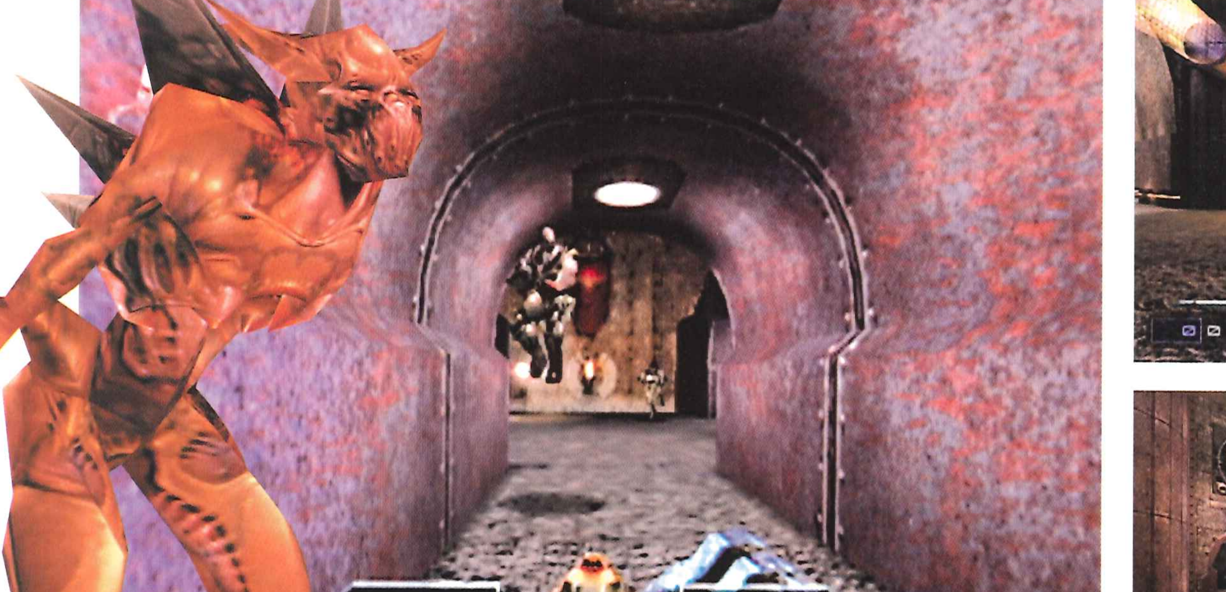
La Rail Gun se halla debajo de la pequeña plataforma de la parte de delante de la arena; está flanqueada por peanas elásticas, aunque son más bien inútiles, ya que tan sólo te envían a la galería que tiene vistas al suelo del escenario. Es un sitio ideal para hacer de francotirador pero, habida cuenta de aquí sólo hay un oponente, más te vale darle caza que esperar. La mejor ocasión para darle es cuando Klesk intenta usar la peana elástica de en medio de la arena para llegar a la Coraza Roja de ahí arriba; dada la trayectoria fija que produce dicha peana, te será fácil apuntar y disparar mientras brinca. Intenta alcanzarlo antes de que llegue a la Coraza y lo liquidarás de un tiro, sobre todo con la Rail Gun. De lo contrario deberás recurrir a la Pistola de Rayos o el Lanzacohetes, ítems que podrás encontrar en la capilla principal en la parte trasera del escenario.

NIVEL TRES

FASE 1: PLACE OF MANY DEATHS

Rivales: Bitterman, Angel, Grunt
Armas disponibles: Escopeta, Arma de Plasma, Lanzacohetes
Power-ups disponibles: Daño Quad
Armaduras disponibles: Coraza Roja x1
Límite de bajas: 20

Vaya pedazo de nivel, ¿eh? Bueno, no te preocupes, que apenas tienes que ir a ningún sitio en Place Of Many Deaths (y los únicos que van a palmar serán tus contrincantes). Hay una escalinata central que sube desde abajo del todo al punto más alto de la arena, pero ojo cuando subas porque hay un enorme hueco en medio que lleva directo a la cámara de más allá. Cuando llegues arriba podrás pillarte el Lanzacohetes del recoveco que hay al fondo. Ahora sólo has de tirarte al piso de abajo y te encontrarás en la estancia donde se regenera el Daño Quad. Aquí es donde te pasarás el resto del tiempo... a menos













que te liquiden, claro. Reaprovisiónate de cohetes con la caja del rincón a mano derecha y aguarda a que los enemigos vengan hacia ti; vendrán en busca del Daño Quad, aunque aún no haya aparecido. Elimínalos según vengan de los diversos corredores hacia ti (ten cuidado si uno de ellos lleva la Coraza Roja, ya que necesitarás más de un cohete para acabar con él) y estate atento por si aparece el Daño Quad. Cuando eso suceda, agénciatelo de inmediato y saca al instante tu Ametralladora o Escopeta (deberías tener alguna de éstas porque los enemigos muertos las habrán soltado). Reserva tus cohetes para cuando se agote el Daño Quad; ¡tú líbrate a una orgía de disparos a corta distancia y no tardarás en llegar al límite de bajas!

NIVEL TRES

FASE 2: THE FORGOTTEN PLACE

Rivales: Hossman, Stripe
Armas disponibles: Escopeta, Arma de Plasma, Lanzagranadas, Lanzacohetes
Power-ups disponibles: Ninguno
Armaduras disponibles: Coraza Amarilla x1, Coraza Roja x1
Límite de bajas: 20

Puede que parezca una mezcla complicada de tortuosas escalinatas y nada más, pero puedes poner en marcha una muy buena estrategia una vez que te conoces el trazado del nivel. Para empezar, es un buen sitio para aprender a dominar la técnica del Salto Cohete, que resulta útil a más no poder para subir a la plataforma de la Coraza Roja sin tener que patearte al trote toda la parte de atrás del nivel. Es probable que no tengas que acercarte al área donde se halla la Escopeta (junto a la peana elástica), ya que monopolizando la plataforma superior deberías ser capaz de mantener bajo control a los oponentes de la CPU, bastante previsibles por cierto, sin pasar grandes apuros.

Ignora el Lanzagranadas y usa todo el rato el Lanzacohetes (ubicado en el pequeño recoveco de enfrente de donde está la Coraza Roja). Toma la armas que dejan caer los enemigos fulminados y











deberías poder tener una Escopeta como refuerzo cuando los cohetes se agoten. Quédate en la plataforma superior y corre de acá para allá entre los puntos de reaparición de las Corazas Roja y Amarilla, usando tu posición elevada para ejercer de francotirador contra los rivales; si ves que alguno de ellos se pone en cabeza en cuanto a bajas, abandona tu posición y dale caza a través de los estrechos corredores. Eso sí, procura no alejarte demasiado de la Armadura o puede que pierdas tu ventajosa situación. Sólo tienes que encargarte de dos enemigos, y no son muy espabilados; no debería costarte demasiado acabar el primero.

NIVEL TRES

FASE 3: THE CAMPING GROUNDS

Rivales: Biker, Patriot, Wrack
Armas disponibles: Escopeta, Arma de Plasma, Lanzacohetes, Rail Gun
Power-ups disponibles: Teletransporte personal, Daño Quad, Mega Salud
Armaduras disponibles: Coraza Amarilla x1, Coraza Roja x1
Límite de bajas: 20

Igual te sientes un tanto intimidado en este nivel, ya que no es que sea precisamente muy fácil de dominar. Sin embargo, si sabes dónde está todo el material deberías poder hacerte con el control en no mucho tiempo. Como seguramente verás, el punto clave para recoger ítems es el piso superior, encima de la escalinata de pilares; puedes llegar allí mediante la enorme peana elástica que encontrarás doblando la esquina al pie de las escaleras (donde hay un pentagrama gigante dibujado en el suelo). Píllate el Lanzacohetes mientras pasas por ahí a toda prisa y cosecha los frutos de conseguir un montón de munición, la Coraza Roja, el Teletransporte Personal y, sobre todo, el *power-up* de la Mega Salud. Cuando lo tengas todo, no habrá forma posible de detenerte.

Hacerse con la Rail Gun, en cambio, es una odisea; se encuentra en una minúscula plataforma oculta justo en lo más alto del nivel. De todas formas, ten en cuenta que si puedes hacerla tuya poseerás la mejor arma del nivel; a causa de lo desparramado del trazado, con tantos niveles diferentes, podrás buscarte un lugar para cargarte a quienquiera que pase por ahí a toda prisa. La otra única arma que merece la pena es el Arma de Plasma; el Lanzacohetes dispara demasiado despacio para ser útil cuando tus oponentes te rebasan como un rayo. En esta arena, en síntesis, la clave estriba en permanecer por arriba... o si no serás un blanco fácil.

NIVEL TRES

JEFE: FATAL INSTINCT

Rivales: Uriel
Armas disponibles: Escopeta, Arma de Plasma, Lanzacohetes
Power-ups disponibles: Daño Quad
Armaduras disponibles: Coraza Amarilla x1
Límite de bajas: 20

Dado que esto viene a ser el punto intermedio del juego y tienes que vértelas con un jefe con mala pinta, uno habría pensado que tendría que sudar más de lo que en realidad hace falta para dejar atrás a Uriel. Desde luego es bastante debilucho, y el hecho de que tenga la manía de pasearse por delante de tus cohetes hace que sea aún más estúpido de lo que parece. El único problema que podrías tener aquí es la niebla, ya que dificulta tus posibilidades de endilgar impactos desde lejos y puede hacer que malgastes bastante munición.

Tal como quizá hayas adivinado, la clave aquí está en subirse a la estrecha plataforma elevada y pillar el Lanzacohetes antes que Uriel. De esta forma, no tendrá gran cosa con lo que alcanzarte (a excepción de ese poco fiable Arma de Plasma, claro), mientras que tú podrás acribillarlo con descargas de muerte explosiva. Si puedes hacerte con el Daño Quad cuando aparezca, miel sobre hojuelas: como el nivel está muy acotado, podrás perseguirlo entre todos los puntos de reaparición e ir cargándotelo antes de que pueda reabastecerse de armas. Si por alguna casualidad lograra agenciarse el Lanzacohetes, trata de hacer que te dispare para esquivar y soltar tu propio tiro. Ve haciendo esto hasta que doble la rodilla y luego cerciórate de que no vuelve a conseguir ese arma.







NIVEL CUATRO

FASE 1: TEMPLE OF RETRIBUTION

Rivales: Lucy, Major, Keel
Armas disponibles: Escopeta, Arma de Plasma, Lanzacohetes, Rail Gun
Power-ups disponibles: Teletransporte personal, Daño Quad, Mega Salud
Armaduras disponibles: Coraza Amarilla x3, Coraza Roja x1
Límite de bajas: 20

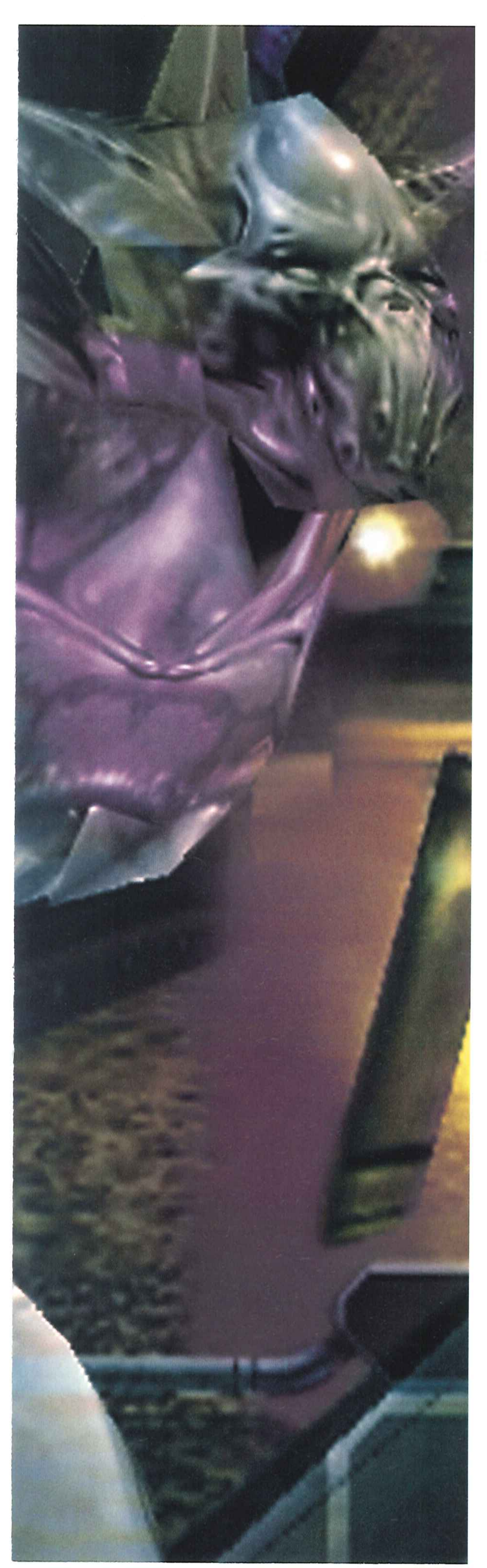
Uy, qué chungo. Este nivel es la mar de puñetero, de tan descomunal como es. Es bastante fácil perderse al principio, y en cuanto a encontrar a alguien a quien disparar en tus vagabundeos... bueno, ¡lo de conseguir una baja cambia como de la noche al día! Cuando no estés en plena escaramuza, pasa el rato recogiendo armas útiles como la Rail Gun (al final de la pasarela que cruza sobre la lava), o la Escopeta (cerca de la sala de la escalinata enorme): ya verás como lo agradeces. Si quieres la Coraza Roja, en cambio, tendrás que currártelo. Busca la sala de la escalinata gigantesca y el enrejado en el suelo y sube a la pasarela elevada. Crúzala corriendo y dale al cuadrado refulgente de la pared de al lado; ahora pasa como una exhalación por encima del enrejado que se ha abierto ahí delante y déjate caer a través de él para descubrir el paradero de la Coraza Roja. ¡Albricias!

El Teletransporte Personal (situado justo al lado del interruptor que abre el área secreta del nivel superior) va bien para sacarte de aprietos, de la lava o simplemente como táctica por si resurges en algún sitio en el que haya un oponente al que disparar. No te olvides de la Mega Salud que se esconde tras del portal interdimensional de











encima de la lava, que es muy fácil perdérsela. Pero por encima de todo, no dejes que uno de tus rivales se alce con el límite de bajas. Sólo porque no puedas dar con tus enemigos no significa que tengas que dejarlos ganar... ¿no?

NIVEL CUATRO

FASE 2: LOST WORLD

Rivales: Visor, Cadavre, Hunter
Armas disponibles: Escopeta, Lanzagranadas, Pistola de Rayos, Lanzacohetes
Power-ups disponibles: Botiquín, Daño Quad, Mega Salud
Armaduras disponibles: Coraza Amarilla x1, Coraza Roja x1
Límite de bajas: 20

¿Podría este nivel ser más irritante? Seguramente no; al fin y al cabo, hay tantas ocasiones en las que puedes ver un ítem que quieres pero no puedes llegar hasta él... a menos que seas un maestro del Salto Cohete, claro. El primero es la Mega Salud: ubicada en una plataforma demasiado alta para saltar hasta ella como de costumbre, tendrás que pisar la peana elástica situada a su izquierda y dejarte caer a través del hueco de al lado para caer justo encima. Luego está el Daño Quad... de un fastidioso que asusta. Si intentas alcanzarlo desde abajo, sólo lograrás caer a la lava, y eso, como saben los lectores más sagaces, es malo. Si puedes llegar a la plataforma más alta de todas, en cambio, podrás tirarte y hacerte con él para luego saltar otra vez a la plataforma de detrás. Para entonces, no obstante, es probable que alguien ya lo haya pillado.

En cuanto a tus oponentes... bueno, lo más probable es que las pases canutas para vigilarlos. Esto hace que cueste aprovechar el Daño Quad, ya que seguramente el límite de tiempo de 30 segundos se agotará sin que hayas podido localizar a una sola persona. Aparte del Lanzagranadas (que puede dispararse a las esquinas sin visibilidad por si suena la flauta de acertar a un enemigo desprevenido), aquí ninguna de las armas aventaja en la práctica a las demás, así que intenta conseguir el máximo











posible de ellas a fin de mantener pelado el terreno de juego. Si no te importa tomarte la molestia, puedes incluso ir a por el Botiquín, pero desde luego no es un ítem imprescindible.

NIVEL CUATRO

FASE 3: GAZE OF THE ABYSS

Rivales: Slash, Razor, Gorre
Armas disponibles: Escopeta, Lanzacohetes, Lanzagranadas, Pistola de Rayos
Power-ups disponibles: Invisibilidad
Armaduras disponibles: Coraza Roja x1
Límite de bajas: 20

Admitámoslo: este escenario específico para Dreamcast es un auténtico peñazo. Se trata en esencia de un enorme cilindro con montones de escaleras de caracol y plataformas que ascienden por un total de cinco pisos. Te pasarás tanto tiempo persiguiendo a tus rivales arriba y abajo sin llegar a tocarlos que lo más probable es que acabes cansándote. Apréndete las rutas más rápidas de todos los ítems clave y quizá tengas alguna oportunidad... y también tendrás que ser un pillastre, claro.

Un ítem de primer orden aquí es el *power-up* de Invisibilidad, ya que con él no tendrás que preocuparte de perseguir a los enemigos. En vez de eso, puedes quedarte quieto los 30 segundos y dejar que vengan a ti; píllate el Lanzacohetes de la plataforma del fondo, frente al *power-up* del nivel inferior, y mételes un tiro limpio a tus contrincantes para liquidarlos a la primera y sin grandes esfuerzos. Si no logras asestar ese golpe, verán brillar el cañón de tu arma y sabrán con exactitud dónde te encuentras, así que nunca está de más que estés a punto para salir por pies por si cae una lluvia de plomo.

El otro ítem importante es, por supuesto, la Coraza Roja: ubicada en el nivel más alto, la única forma de llegar es saltar a la peana elástica que verás enfrente en el piso de debajo y subir volando. Bajar ya es otro asunto, porque deberás mirar adónde saltas, a no ser que quieras sufrir una gran caída y perder salud a capazos. No desaproveches la peana elástica central para acceder fácilmente al cuarto piso, o para usarla como cebo con el que alcanzar a los contrincantes que se atrevan a utilizarla... les darás seguro.

NIVEL CUATRO

JEFE: THE PROVING GROUND

Rivales: Tank JR
Armas disponibles: Escopeta, Pistola de Rayos, Lanzacohetes
Power-ups disponibles: Ninguno
Armaduras disponibles: Coraza Amarilla x2
Límite de bajas: 20

Hacer frente a Tank JR no es algo tan preocupante como podría parecer; pese a ser del tamaño de un tanque, no es más duro que cualquiera de los otros guerreros del torneo. Sin embargo, el trazado de The Proving Ground podría complicar un poco las cosas si pierdes la cabeza. Por ejemplo, ésta es una de las primeras fases en las que los teletransportes se conectan de verdad entre sí; hay uno en la cámara principal en lo alto del pilar central y otro al pie. Usándolos en rápida sucesión puedes apropiarte las dos piezas de Coraza Amarilla sin tener que salir de la cámara principal. Aquí es donde Tank JR se pasa la mayor parte del tiempo, así que no tendrás que esperar mucho a que aparezca.

Como suele pasar, el Lanzacohetes es la principal arma a buscar (salvo que prefieras un combate más cercano, en cuyo caso tal vez optes por la Pistola de Rayos). Por desgracia, ir a por él te dejará en una posición más bien vulnerable, así que asegúrate de que la costa está despejada antes de dirigirte hacia el objeto de tus deseos. Lo mejor es recoger las dos piezas de Coraza Amarilla y todos los Fragmentos de Blindaje por ahí desperdigados; con todo eso deberías poder levantar un nivel de Blindaje tal que Tank JR no pueda infligirte daño alguno. Ahora puedes entretenerte por la cámara principal de arriba y tenerlo a raya sólo con vigilar cuándo entra. En principio no te costará demasiado llegar al límite de bajas antes que él.









NIVEL CINCO

FASE 1: EVIL PLAYGROUND

Rivales: Daemia, Patriot, Angel
Armas disponibles: Escopeta, Lanzacohetes, Arma de Plasma, Rail Gun
Power-ups disponibles: Ninguno
Armaduras disponibles: Ninguna
Límite de bajas: 25

Otro nivel específico para Dreamcast, y ¿lo adivinas? Sí, es otro nivel francamente engorroso para conseguir anotar bajas. No es mucho más que una serie de plataformas con profusión de pilares en medio. Y dado que sólo hay dos peanas elásticas disponibles para saltar desde abajo hasta arriba del todo, tendrás que usar bastante las escaleras. Para empeorar las cosas, no hay auténticas corazas de importancia, sólo una selección de fragmentos situados en la base de la mayor peana elástica cerca de la Rail Gun. Éste, claro, es un buen sitio que controlar, ya que tendrás la mejor arma, todo el Blindaje y una ruta de escape instantánea al nivel superior si las cosas se ponen un tanto peliagudas aquí abajo.

Debido al gran número de pilares, hay cantidad de sitios desde los que lanzar ataques sorpresa; la plataforma elevada de en medio, asimismo, puede resultar ideal para hacer de francotirador si posees la Rail Gun. En muchas ocasiones, los tres oponentes se congregan en el nivel más bajo, de modo que no debería serte muy difícil acertarles. Recuerda, eso sí, que con tantos sitios donde cubrirse puede ser fácil perder de vista a tus enemigos y acabar en la cola de la lista de bajas. Tú mantén la calma y no dejes de controlar el área del nivel que hayas elegido; no es que sea muy vasto, o sea que te encontrarás gente viniendo en tu dirección con bastante frecuencia. Mantén el Lanzacohetes como refuerzo y usa la Rail Gun como un poseso para terminar en lo más alto del ranking.

NIVEL CINCO

FASE 2: THE BOUNCY MAP

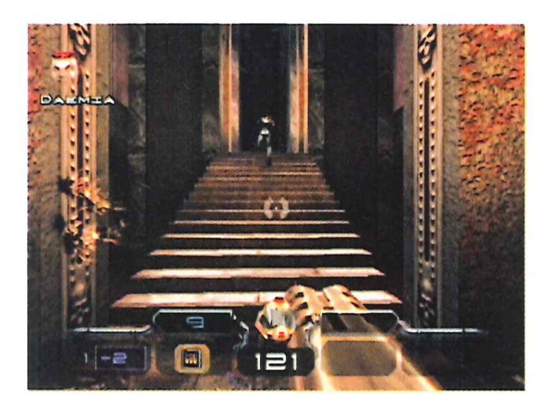
Rivales: Sarge, Doom, Bones
Armas disponibles: Escopeta, Lanzacohetes, Arma de Plasma, Rail Gun
Power-ups disponibles: Ninguno
Armaduras disponibles: Coraza Amarilla x1, Coraza Roja x1
Límite de bajas: 25

¿Recuerdas lo mucho que odias las peanas elásticas y en especial las que te lanzan en diagonal hacia atrás? Bueno, pues aquí las hay a carretadas. Si caes a uno de los grandes fosos a cada extremo del nivel (ambos prácticamente vacíos), deberás usar las peanas a fin de volver a salir. Esto te convertirá en un blanco fácil a causa de la trayectoria, pero si mantienes pulsado cualquiera de los botones de desplazamiento lateral mientras saltas, deberías ser capaz de alterar el curso de tu vuelo para impedir que los enemigos te maten. Ellos, por supuesto, no saben cómo hacerlo

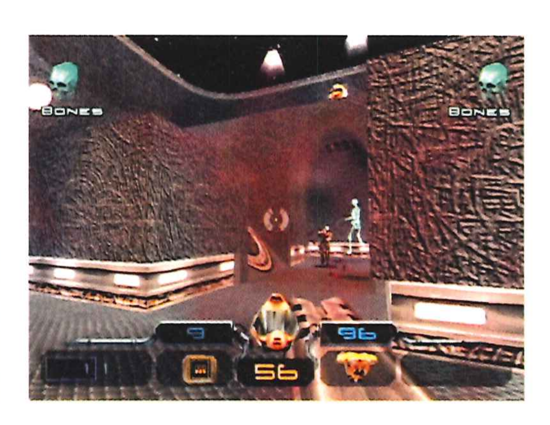
Sube las escaleras de en medio del nivel y encontrarás la única Rail Gun de todo el escenario; píllatela enseguida porque te vendrá de perlas. Durante el resto de tiempo que te encuentres en esta arena, puedes ponerte de pie sobre la plataforma central y pegar tiros certeros sin más a cualquier oponente que trate de usar las peanas elásticas; siempre saldrán despedidos en la misma dirección en función de cuál usen, así que acertarles será pan comido.

Si intentan venir a por ti desde las escaleras a cualquier lado, mejor todavía: el sendero es estrecho, o sea que no podrán apartarse para esquivar tus certeros disparos.

La única vez que te hará falta moverte es cuando debas pillar la Coraza Roja (fácilmente alcanzable caminando a lo largo de la plataforma que hay justo debajo del Lanzacohetes), o bien reponer tu preciada munición (en la cámara de abajo del todo). ¡Aparte de eso, tendrás este nivel en la palma de la mano!













NIVEL CINCO

FASE 3: THE LONGEST YARD

Rivales: Major, Orbb, Sorlag
Armas disponibles: Escopeta, Lanzacohetes, Rail Gun
Power-ups disponibles: Daño Quad, Mega Salud
Armaduras disponibles: Coraza Amarilla x1, Coraza Roja x1
Límite de bajas: 25

Sin duda alguna, el nivel más chungo de todo Quake III Arena. En la versión PC era el último nivel, pero en la Dreamcast lo han adelantado para ti. En fin, la razón de que sea tan complicado es que todo está muy espaciado y es muy abierto; estés donde estés, seguro que alguien puede verte y endilgarte unos cuantos tiros. Del mismo modo, las armas y los ítems están tan separados que te será casi imposible controlar unos cuantos. No te compliques la vida: píllate la Coraza Amarilla poniéndote en la peana elástica inclinada de la plataforma superior y luego sal corriendo para hacerte también con la Coraza Roja de la pasarela estrecha. Después déjate caer y toca la peana elástica inferior que da al espacio para alcanzar la plataforma lejana de la Rail Gun; ésta es una ruta que te convendrá recorrer de forma habitual, a fin de ir bien provisto de blindaje y armas. El grupo de peanas elásticas del centro de la arena es una cuestión del todo distinta. Si lo miras estando de cara a la plataforma de la Rail Gun, sólo hay dos peanas que te harán verdadera falta para llegar a cualquier parte. Las que hay a cada lado y la de delante tan sólo te enviarán de vuelta a la plataforma más alta de la Coraza Roja; las otras te llevarán a sitios más interesantes. Salta a la peana de arriba del todo y saldrás volando a la Mega Salud que hay justo encima... aunque usar esta peana puede costar lo suyo. La peana elástica del fondo te lanzará a otra peana, que a su vez te mandará a una diminuta plataforma, que es donde se halla el Daño Quad. Si tienes la suerte de llegar cuando está ahí, píllatela y lánzate enseguida al teletransporte para volver abajo. Ahora aprovecha al máximo el tiempo.

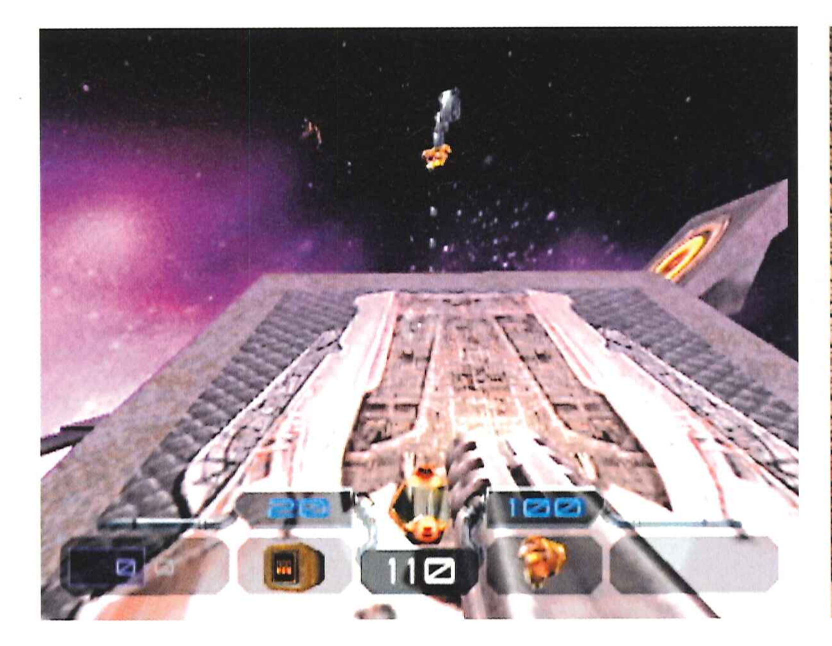
NIVEL CINCO

JEFE: HELL'S GATE

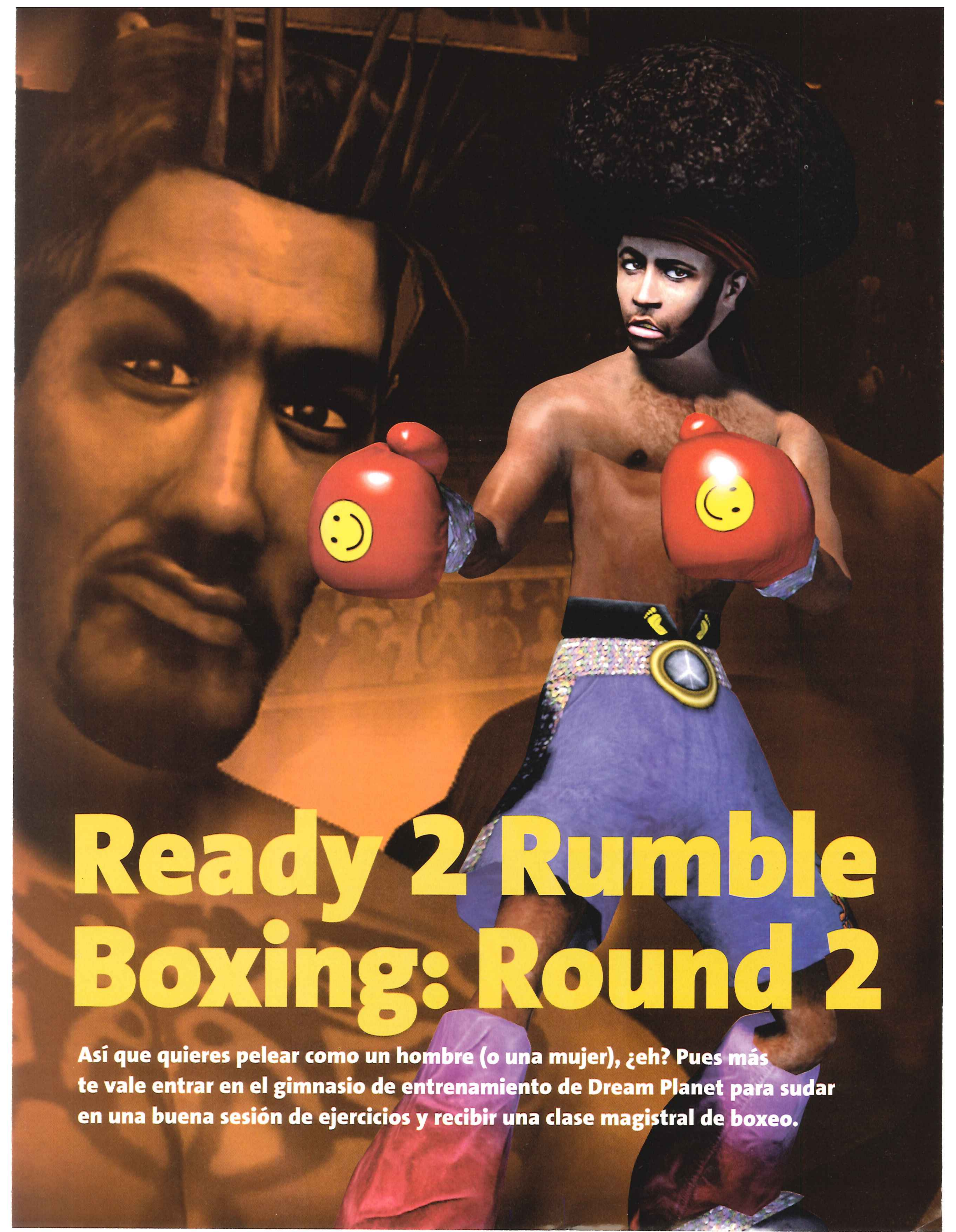
Rivales: Xaero
Armas disponibles: Arma de Plasma, Lanzacohetes, Rail Gun
Power-ups disponibles: Traje de Batalla
Armaduras disponibles: Coraza Amarilla x1, Coraza Roja x1
Límite de bajas: 25

La batalla final es contra el guerrero definitivo (no, no aquel fantoche del programa Pressing Catch, sino ¡Xaero, el monje asesino!). Créenos: si hubiera un premio al rival más molesto, esquiva-balas y chiflado de Quake III Arena, Xaero se lo llevaba con los ojos cerrados. Pero claro, es que es el último jefe, ¿qué esperabas? Huelga decir, no obstante, que Hell's Gate tampoco es que sea un nivel especialmente agradable. Con la fea niebla que sale por debajo de la pasarela central (ojo no te caigas) y las mejores armas y corazas situadas en distintos extremos del nivel, igual tienes algún que otro problemilla por aquí.

,La elección recae sobre qué arma es mejor usar; si eres un hacha con la Rail Gun, dirígete al nivel superior del fondo; si prefieres el Lanzacohetes, vete a la parte de delante de la sección inferior. Pasa del Traje de Batalla a menos que estés realmente desesperado; no te servirá de gran cosa a menos que Xaero se ponga a tirar cohetes por ahí, pero al parecer él prefiere la Rail Gun. Te lo repetiríamos mil veces si hiciera falta: aquí consigue el Blindaje. La Coraza Roja está bajo el nivel superior, mientras que la Amarilla se halla en una estancia justo a la izquierda: píllatelas ambas para estar seguro. Ahora muévete sin parar y confía en que Xaero tenga el día malo... Por alguna razón, parece como si las balas le resbalaran, así que si no eres más bueno que Michael Landon en Autopista hacia el cielo, quizá deberías tener los dedos cruzados...







Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Así que quieres pelear como un hombre (o una mujer), ¿eh? Pues más te vale entrar en el gimnasio de entrenamiento de Dream Planet para sudar en una buena sesión de ejercicios y recibir una clase magistral de boxeo.

OPCIONES DE JUEGO

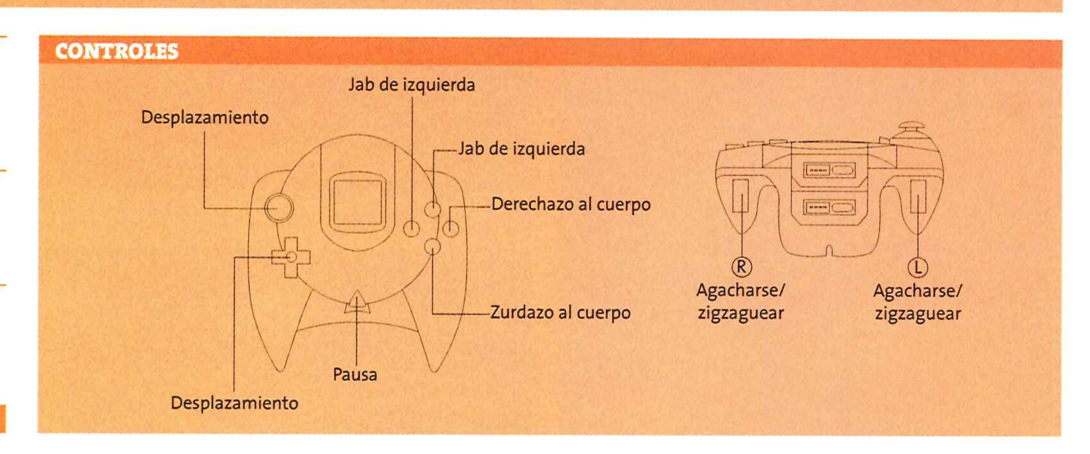
 2 Jugadores  Pistola  Volante  Internet Arcade stick Vibration pack

Género: **Beat'em up**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Midway**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo**

CONTROLES



Cuando te inscribes en el modo Championship, te adentras en la competición definitiva. No sólo eres el boxeador, sino también tu propio entrenador y el manager que gestiona toda la pasta. Sólo 12 combates se interponen entre ti y el título de Ready 2 Rumble Boxing: Round 2, pero no es un camino de rosas.
Han pasado tres años desde el primer campeonato Ready 2 Rumble y tu boxeador está en muy mala forma de tanto hacer el vago holgazaneando por ahí, con lo que ha perdido ese toque especial. A ti te corresponde volver a poner a tu luchador a punto para que pueda aspirar a algún título. ¿Te crees capaz? Pues sigue nuestra guía de entrenamiento exclusiva y podrás llegar a lo más alto... siempre con la máxima entrega y dedicación y centrándote en tu carrera pugilística, claro.

LA ESTADÍSTICA

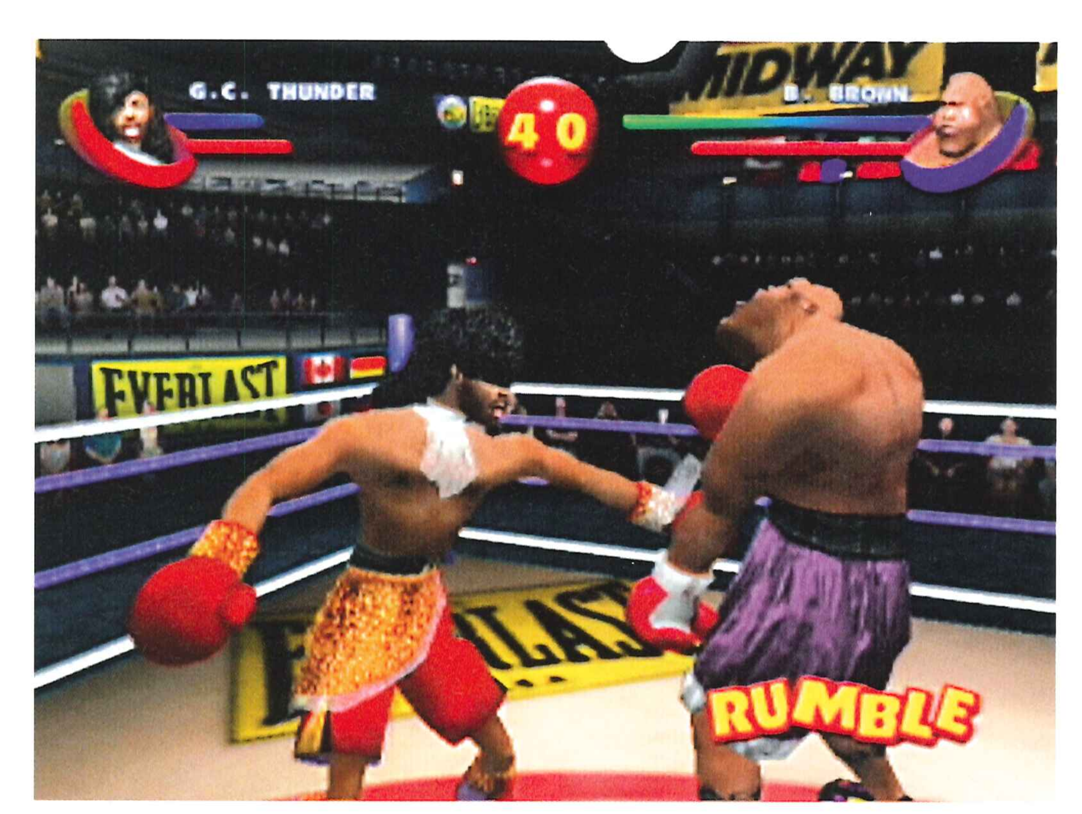
FUERZA (STRENGTH)
Necesitas acrecentar tu fuerza para que tus puñetazos sean mucho más potentes.

VIGOR (STAMINA)
Es importante potenciar tu vigor, ya que ello afectará al tiempo que tu boxeador puede aguantar en una pelea sin cansarse.

RESISTENCIA (ENDURANCE)
Al incrementar la resistencia aumentarás la capacidad de tu púgil de encajar golpes de los oponentes sin venirse abajo.

AGILIDAD (DEXTERITY)
La velocidad es primordial en el boxeo, así que cuanto más altos sean tus niveles de agilidad, con mayor rapidez se moverá tu boxeador por el ring y lanzará puñetazos. Ten en cuenta que con esta habilidad podrás esquivar los guantazos de los rivales.

EXPERIENCIA (EXPERIENCE)
Cuanta más experiencia tenga tu luchador, más astuto se volverá. Esto es de suma importancia si quieres ser un aspirante de verdad y sólo se adquiere a base de echarle tiempo.







ENTRENANDO EN EL GIMNASIO

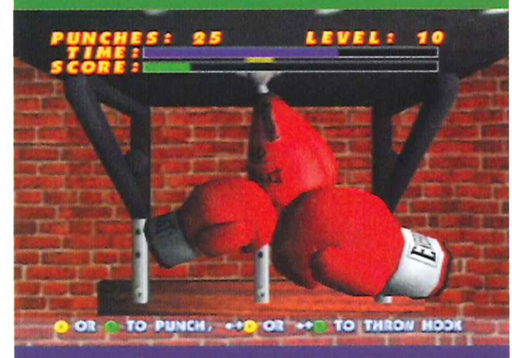
COMBA (JUMP ROPE)

COSTE: Gratis
BENEFICIOS: Agilidad, Resistencia
OBJETIVO: Realiza varios movimientos a la comba dándoles a los botones conforme caen sobre las líneas centelleantes. Debes ser rápido de reflejos para asegurarte de darles a tiempo mientras bajan. Cuanto más alto es el nivel, más rápido caen las notas: te harán falta los reflejos de Superman si pretendes salir airoso.



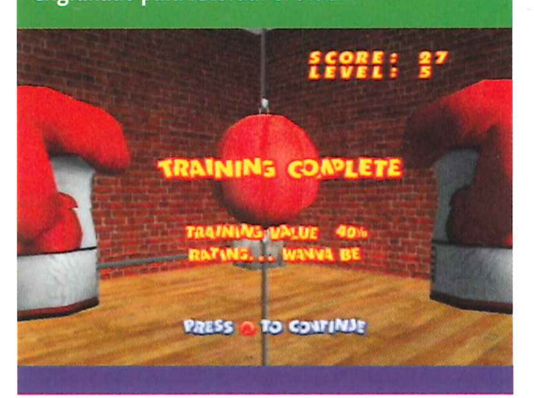
SACO DE VELOCIDAD (SPEED BAG)

COSTE: Gratis
BENEFICIOS: Fuerza, Resistencia
OBJETIVO: Usa jabs y ganchos para sacudir al saco el máximo de veces posible. Ésta es una de las pruebas más divertidas, además de la más fácil: ¡tú dale a ese condenado saco hasta sacarle el relleno!



SACO DE BALANCEO (SWAY BAG)

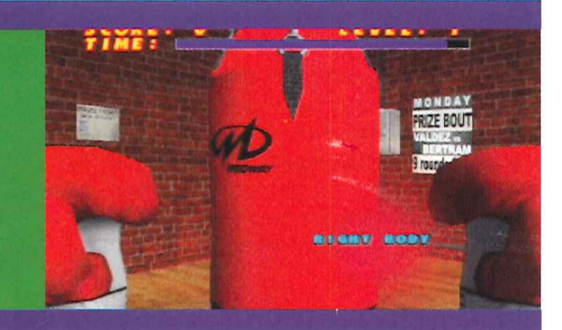
COSTE: Gratis
BENEFICIOS: Agilidad, Vigor
OBJETIVO: Efectúa una secuencia de movimientos siguiendo la cadencia de la bola. Introducir un movimiento incorrecto supone el fin del juego. A medida que mejoras y avanzan los niveles, las secuencias se hacen mucho más complejas y rápidas. Así, deberás tener el coco engranado para recordar el orden.



SACO PESADO (HEAVY BAG)

COSTE: Gratis
BENEFICIOS: Fuerza, Vigor
OBJETIVO: El saco pesado es similar al de balanceo porque debes seguir unas instrucciones e introducir puñetazos según aparecen en pantalla. Sin embargo, hay una serie de movimientos que tienes que recordar, ya que una vez que estás entrenando no hay tiempo de bajar la mirada.

●	Jab de izquierda
● + ←	Gancho de izquierda
●	Zurdazo al cuerpo
●	Derechazo al cuerpo
●	Jab de derecha
● + ←	Gancho de derecha
● + ↑	Uppercut



ALMOHADILLAS (RUMBLE PADS)

COSTE: Gratis
BENEFICIOS: Resistencia, Agilidad
OBJETIVO: Golpea las almohadillas lo más rápido que puedas cuando aparezcan. Éste es sin duda el evento de entrenamiento más divertido y pondrá realmente a prueba tu coordinación mano-ojo. El conocimiento instantáneo de dónde se encuentran los botones en el pad vuelve a ser vital así como aprenderte qué almohadilla corresponde a qué botón.



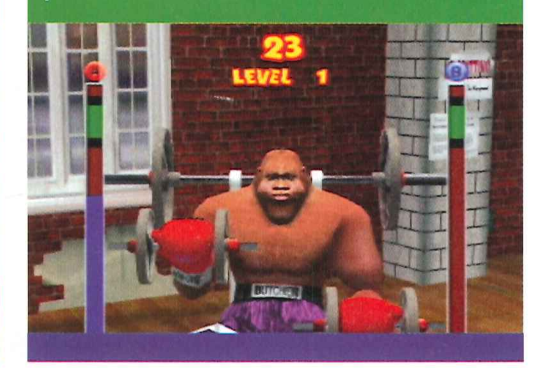
EJERCICIOS AERÓBICOS (RUMBLEAEROBICS)

COSTE: Gratis
BENEFICIOS: Resistencia, Agilidad
OBJETIVO: Repite los movimientos de Julie (la condescendiente instructora de gimnasia aeróbica). Es parecido al ejercicio del saco pesado y al de balanceo en el sentido de que debes darle a los botones en el momento adecuado así que aparezcan en pantalla. A medida que subes de nivel, la cosa va más y más rápida.



LEVANTAMIENTO PESOS (WEIGHT LIFTING)

COSTE: Gratis
BENEFICIOS: Fuerza
OBJETIVO: Pulsando A y B para los pesos del brazo izquierdo y derecho, debes asegurarte de hacer llegar las líneas blancas al área verde, a fin de aumentar tu fuerza. Cuanto más alto sea el nivel, más pequeña será la zona verde, y por lo tanto más difícil será el entrenamiento. La precisión es la clave.



PROGRAMA DE VITAMINAS (VITAMIN PROGRAM)

COSTE: 10,000 $

BENEFICIOS: Vigor, Resistencia

Si eres uno de esos púgiles que odia tener que golpear los pesos del gimnasio o que el instructor de aeróbic le dé órdenes, esto es el complemento perfecto a tus ejercicios. No sólo incrementará tu vigor, sino que mejorará tu resistencia para que aguantes hasta el final del combate. ¡A 10.000 dólares es una ganga!

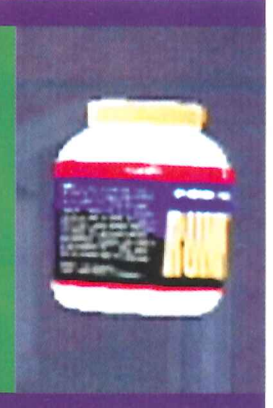


PASTEL DE ESTEROIDES (RUMBLE MASS)

COSTE: 25,000 $

BENEFICIOS: Fuerza, Vigor, Resistencia

La forma más fácil de mejorar a tu boxeador, pero también, claro, la más cara. Tú trágate las pastillas y te inflarán a toda velocidad. Pero recuerda, ¡no tomes esteroides en casa o no ganarás para dolencias por los efectos secundarios!



Consejos para el entrenamiento

■ Cuanto mayor sea el ajuste del nivel, más difícil será el entrenamiento y por lo tanto mayor beneficio obtendrás. Esto significa que tus estadísticas subirán más deprisa.

■ Sigue una rutina equilibrada en tu programa de entrenamiento, haciendo uso de los distintos elementos a tu disposición; así conseguirás un púgil más completo. Al fin y al cabo, ¿qué sentido tiene tener un boxeador duro como el acero pero que no aguante hasta el final?

■ No te pases cantidad de días usando sólo un método de entrenamiento, ya que a la larga no le hará ningún bien a tu boxeador. Sesiones cortas e intensas de, por ejemplo, uno o dos días, son con diferencia la mejor forma de entrenarse.

■ Si quieres ahorrarte tiempo puedes elegir Auto-Training en vez de Manual. Esto mejorará tus estadísticas, pero no tanto como si lo haces tú mismo por la vía difícil.

■ Saca el máximo partido a tus combates profesionales y asegúrate de inscribirte en todos ellos. No sólo obtendrás pasta (¡si vences, claro!) para los suplementos de entrenamiento que hay que pagar, sino que, lo que es más importante, ganarás experiencia en los combates.

■ Si decides realizar una serie de entrenamiento determinada, merece la pena hacerla bien, así que escoge un método de entrenamiento en el que seas bueno. Si bien no consigues el efecto equilibrado de hacer diversos tipos de entrenamiento, acrecentará tus estadísticas de forma substancial.

■ Cuantos más días dediques a un tipo de entrenamiento, más beneficio le sacarás.

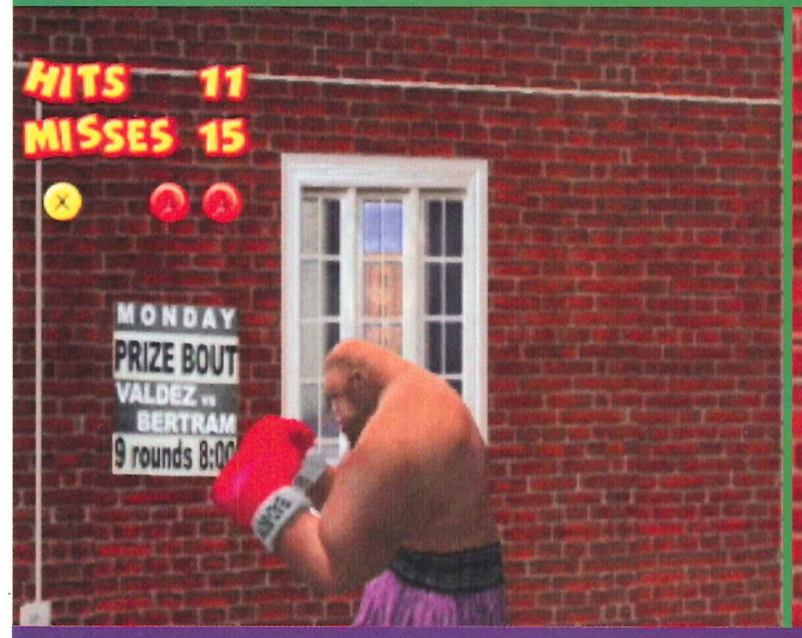
■ Tendrás que seguir una sesión de entrenamiento compensada, porque si descuidas un cierto atributo éste menguará con el tiempo. El color rojo en la barra de atributos indica un descenso, mientras que el verde señala un aumento, así que echa un vistazo a los indicadores entre ejercicio y ejercicio.

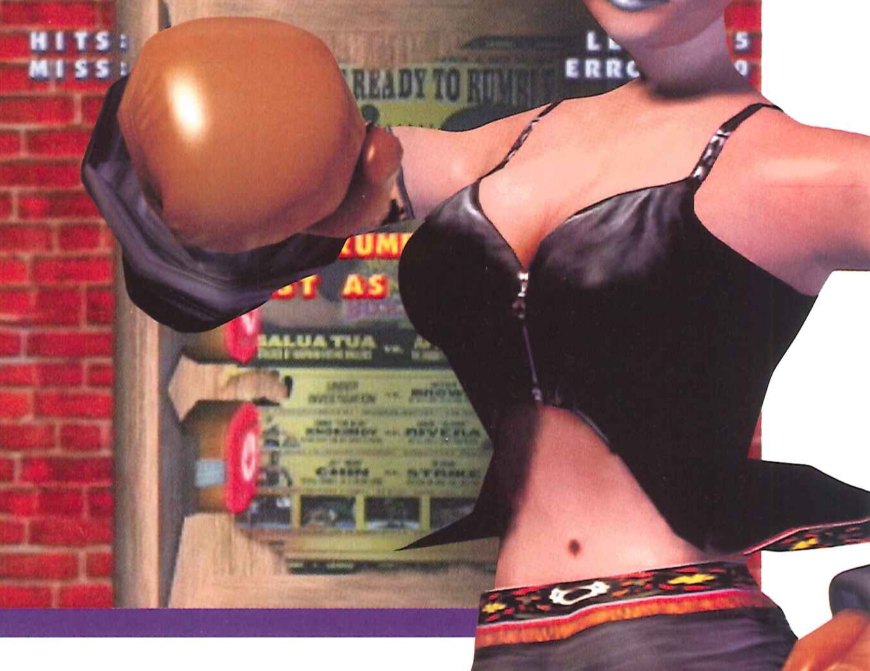
■ Recuerda que si pierdes tres peleas por el título tu gimnasio cerrará y tu desafío por el campeonato, así como la partida, tendrán un final prematuro.

■ No olvides que cada boxeador es diferente, así que asegúrate de comprobar sus estadísticas antes de empezar a entrenarlos para ver qué aspectos hay que mejorar por encima de todo.

■ Asegúrate de que todas tus estadísticas se acerquen lo máximo posible a la marca del 100% cuando vayas a enfrentarte a Rumbleman en la final del campeonato: vas a necesitar toda tu fuerza, velocidad y resistencia para noquearlo y alzarte con la corona. Cerciórate además de tener suficiente dinero para poder comprar una ensalada de esteroides y vitaminas antes del gran combate, ya que te ayudarán muchísimo.

■ Sólo se te permiten tres intentos por el título, o sea que procura no perder ninguna de las primeras peleas; vas a necesitar tu segunda y tercera oportunidad más adelante, cuando te cueles entre los tres mejores luchadores del campeonato.





LO QUE DEBE SABER UN BUEN BOXEADOR

CHOTEOS

Cada púgil cuenta con cuatro choteos para provocar a los adversarios. Sin embargo, al contrario que en el primer juego, estas mofas sirven para algo más que para tomar el pelo. Soltando tus pullas puedes incrementar tu indicador RUMBLE sin tener siquiera que lanzar un golpe.

Así que cuando te sobren uno o dos segundos, pulsa esos botones y carga el indicador. El mejor momento para escarnecer a alguien es justo al principio de un asalto, antes de que se te acerque. Otra buena ocasión se da justo antes y después de tumbar al contrincante, ya que no puede aprovecharse de tu vulnerabilidad al estar medio desmayado gracias a tus golpes.

Recuerda, al soltar una pulla quedas expuesto a un ataque, así que no te pases el combate haciendo choteos porque lo más probable es que no te sirva de nada rellenar el indicador.

Choteo 1	● + ●
Choteo 2	● + ●
Choteo 3	● + ●
Choteo 4	● + ●





CONSEJOS

■ Recuerda, puedes usar los choteos para añadir más letras a tu medidor RUMBLE, pero asegúrate de no quedar expuesto a un ataque.

■ Sácale el mayor rendimiento a tu RUMBLE. No dejes que tus oponentes anulen tus ataques con los suyos. Asegúrate también de que quede tiempo abundante en el reloj antes de activar tu RUMBLE, ya que no hay nada más fastidioso que activarlo y que el asalto llegue a su fin antes de haber tenido una oportunidad de aprovecharlo al máximo.

■ Cuanto mayores sean los niveles de vigor de tu boxeador, más durará tu RUMBLE, así que asegúrate de incrementarlos en el gimnasio.

■ Si aguantas los gatillos izquierdo + derecho y luego pulsas ●, puedes alternar entre dos trajes diferentes para el personaje de tu elección. Pulsa A sin aguantar los gatillos para seleccionar.

■ Si te sientes valiente, intenta incrementar tu medidor RUMBLE hasta el tercer nivel, para luego activarlo y sacar a tu contrincante del ring.

A RITMO DE "RUMBLA"

Si conectas un puñetazo decente contra un oponente, aparecerán una o dos letras, en función de lo duro que haya sido el golpe. Conecta seis puñetazos y obtendrás la palabra RUMBLE. Completada la palabra, ya puedes activarla pulsando los botones L + R a la vez. Al hacer esto entrará una breve secuencia de vídeo en la que tus guantes empezarán a brillar, teniendo como resultado un lapso de tiempo en el que tu vigor estará siempre al máximo, con lo cual serás tan duro como una roca.

Esta vez puedes acrecentar tu medidor RUMBLE aún más que en el primer juego, ya que hay tres niveles separados. Así, si estás machacando a tu oponente y apenas corres riesgo de que se ensañe contigo, puedes incrementar tu RUMBLE hasta el segundo (rojo) o tercer (plata) nivel. Si llegas a estos niveles, tu RUMBLE será mucho más brutal y durará más que si sólo deletreas la palabra una vez. Tus RUMBLE Flurries serán asimismo más potentes. No obstante, si lo estás pasando mal en una pelea no vale la pena esperar a tener el máximo RUMBLE.









RUMBLE FURRY

Para que tu púgil sea aún más peligroso, una vez que hayas activado el medidor RUMBLE puedes ejecutar un Flurry pulsando ● + ● a la vez. Con ello tu boxeador soltará una serie de puñetazos que deberían dejar hecho caldo a cualquier rival. Pero lo mejor de todo es que, si efectúas un Flurry cuando tu medidor RUMBLE ha llegado al máximo, propinarás tal guantazo que sacarás a tu oponente del ring. Es una genial manera de terminar un combate por la vía rápida y sin mucho esfuerzo ¡Toma juanola!





LOS PÚGILES

SÍMBOLOS

Nota: Todos los movimientos que aquí se muestran se refieren a un luchador que mira a la derecha. Cuando mires a la izquierda, invierte las direcciones izquierda/derecha en conformidad.

↓	abajo en cruceta/analógico
↑	arriba en cruceta/analógico
→	adelante en cruceta/analógico
←	atrás en cruceta/ analógico
+	pulsar botones/direcciones a la vez
,	pulsar botones/direcciones en sucesión
/	pulsar un de los dos botones/direcciones (no ambos)



AFRO THUNDER

Edad:	**21**
Ciudad natal:	**Nueva York, EUA**
Peso:	**55 Kg**
Altura:	**174 cm**
Envergadura:	**178 cm**
Archienemigo:	**GC Thunder**

HISTORIAL

Tras un paréntesis de tres años cortejando el mundo de Hollywood, vuelve al cuadrilátero el showman favorito de todo el mundo para demostrar que está en lo cierto, o más bien para eclipsar a su primo, GC Thunder, quien intenta ocupar su vacío (aunque no si Afro puede evitarlo). Estimulado por la rivalidad familiar, Afro no se detendrá ante nada ni nadie para volver a convertirse en el rey del ring. Y con sus irresistibles encantos, ¿quién podrá pararlo?

ANÁLISIS

Que no te engañen sus fanfarronadas. Al igual que en el primer juego, Afro no es que sea el mejor boxeador del mundo, aunque sí es uno de los más divertidos. Puede que flote como una abejita por el ring, pero pega como un nenaza y es un alfeñique, para qué nos vamos a engañar.
CALIFICACIÓN: 6/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES

←, → + ●
←, ←, ●, ●
←, ←, ●

COMBOS

↘ + ●, ●, ●
●, ●, ●, ●, ●
↑/↓ + ●, ●



SELENE STRIKE

Edad:	**27**
Ciudad natal:	**Brasilia, Brasil**
Peso:	**59 Kg**
Altura:	**189 cm**
Envergadura:	**203 cm**
Archienemigo:	**Mama Tua**

HISTORIAL

Tras sufrir una degradante derrota contra la luchadora del montón Mama Tua, vuelve a por venganza y lista para patear unos cuantos traseros. Selene, que ahora se entrena con Lulu Valentine, ha incorporado un montón de nuevos movimientos a su arsenal y, con su recobrada confianza, se dispone a desquitarse.

ANÁLISIS

Selene es una boxeadora bastante equilibrada; ningún aspecto entre sus habilidades es especialmente malo, pero tampoco especialmente bueno. Se desplaza bien por el ring y se guarda algunos combos letales en la manga, pero verás que contra los púgiles más fuertes no podrá apañárselas tan bien.
CALIFICACIÓN: 7/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES

→, → + ●
←, ← + ●
←, → + ●

COMBOS

●, ●, ●
→, → + ●, ●, ●
←, ← + ●, ●, ●



BORIS KNOKIMOV

Edad:	**33**
Ciudad natal:	**Zagreb, Croacia**
Peso:	**99 Kg**
Altura:	**192 cm**
Envergadura:	**185 cm**
Archienemigo:	**Butcher Brown**

HISTORIAL

Algunos han tildado a Boris de vendido, pero él prefiere considerarse un oportunista. Desde que acabó la primera competición, Boris ha entrado en una espiral de bombardeo publicitario, ofreciéndose como hombre anuncio por todo el mundo. Ahora que ha vuelto al ring considerablemente más rico y con mayor seguridad en sí mismo, es hora de dar a los patrocinadores algo a cambio de sus inversiones.

ANÁLISIS

Los luchadores que se enfenten a Boris observarán que pega duro, pero sólo si acercan lo suficiente debido a una envergadura más bien ínfima. Sin ser especialmente lento o rápido, es un púgil muy sólido y un buen personaje para los principiantes.
CALIFICACIÓN: 8/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES

→, ← + ●
→, ← + ●, ●
←, → + ●
↑, ↓ + ● (o ↓, ↑ + ●)

COMBOS

●, ●, ●
→ + ●, ●, ●
←, → + ●, ●, ●, ●

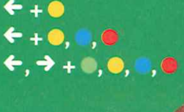


BUTCHER BROWN

Edad:	**26**
Ciudad natal:	**Distrito de Columbia, EUA**
Peso:	**107 Kg**
Altura:	**180 cm**
Envergadura:	**208 cm**
Archienemigo:	**Boris Knokimov**

HISTORIAL
Tras prohibírsele boxear durante dos años por usar un puñetazo ilegal conocido como el "Devastador" contra Bruce Blade, Butcher regresa al ring dispuesto a un nuevo asalto al título. Sin embargo, aunque Butcher cuenta con una poderosa presencia física, está atravesando toda suerte de problemas porque su mentor lo ha abandonado. ¿Tendrá la autodisciplina necesaria para llegar a lo más alto? Tal vez.

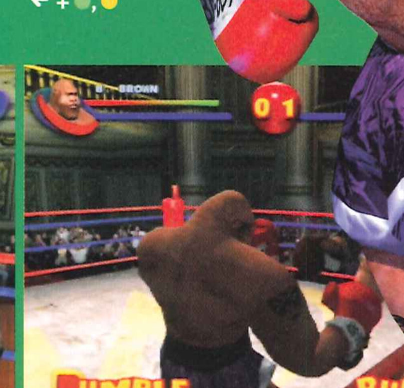
ANÁLISIS
Butcher es uno de los mejores boxeadores del juego, ya que posee una potencia tremenda y tiene unos cuantos movimientos de K.O. en su repertorio. Su tamaño y su potencia se ven muy afectados por su falta de velocidad, pero aun así es un contrincante de primera.
CALIFICACIÓN: 9/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES

←, → + 🟢
← + 🟡
← + 🟡, 🔵, 🔴
←, → + 🟢, 🟡, 🔵, 🔴

COMBOS

↘ + 🟢, 🟢, 🟢
🟢, 🟡, 🟡
← + 🟢, 🟡





ANGEL "RAGING" RIVERA

Edad:	**26**
Ciudad natal:	**Monterrey, Méx.**
Peso:	**69 Kg**
Altura:	**180 cm**
Envergadura:	**180 cm**
Archienemigo:	**Rocket Samchay**

HISTORIAL
Después de vencer a Rocket Samchay en un agotador combate a 12 asaltos, para acabar ganando un campeonato, Ángel es ahora un boxeador con más aplomo. Puede que algunos lo tachen de vacilón, pero hay en él más de lo que parece a simple vista. Tras desestimar los métodos de boxeo tradicionales, la técnica de Ángel se basta y sobra para dejar fuera de combate a cualquiera, y justo eso es lo que pretende hacer.

ANÁLISIS
Ángel es otro luchador muy completo y, con sus poco convencionales procedimientos, es desde luego un personaje interesante. Gracias a su tamaño, se mueve con bastante agilidad por el cuadrilátero, y además cuenta con una caja mágica de puñetazos con los que tumbar al más pintado. Otro buen boxeador para novatos.
CALIFICACIÓN: 7/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES
←, → + 🟢
→, ← + 🔵
→, ← + 🔵, 🟢
→, ← + 🔵, 🔵, 🔴, 🔵

COMBOS
→ + 🟡, 🟡, 🔴
↑/↓ + 🔴, 🔵, 🟡
↑/↓ + 🟢, 🟡




MAMA TUA

Edad:	**55**
Ciudad natal:	**Kalopei (Hawai), EUA**
Peso:	**182 Kg**
Altura:	**183 cm**
Envergadura:	**196 cm**
Archienemigo:	**Selene Strike**

HISTORIAL
Como puedes ver, Mama no es la púgil más pequeña de la historia, pero bueno, sólo se dedica a esto para perder un poco de ese exceso de sebo y mantenerse en forma. Ocupando el lugar de su hijo Salua Tua, que se ha pasado a la lucha libre, Mama presenta muchas de sus cualidades pugilísticas, pero ¿podrá hacer honor a la tradición familiar? Quién sabe...

ANÁLISIS
Lo primero que salta a la vista de Mama es que es una gran chica. O mejor dicho, grandísima, lo cual explica que sea tan y tan lenta por el ring y a la hora de lanzar puñetazos. No obstante, cuando logra conectar uno ten por seguro que te enterarás, por todo el peso que lleva detrás. Seguramente es mejor evitarla, a menos que sólo busques comicidad.
CALIFICACIÓN: 5/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES
→, → + 🟢
←, → + 🔴
←, ← + 🟢
←, ←, → + 🟢

COMBOS
🟡, 🟡
↑, ↓ + 🟡, 🔵




JOEY T

Edad:	**38**
Ciudad natal:	**Milán, Italia**
Peso:	**130 Kg**
Altura:	**195 cm**
Envergadura:	**200 cm**
Archienemigo:	**Lulu Valentine**

HISTORIAL

Tras perfeccionar sus dotes para el boxeo como asesino a sueldo, Joey pensó en usarlas de forma legal en el ring, sólo para acabar derrotado a manos de Lulu Valentine. Después de tan bochornoso comienzo, Joey se ha sometido a un severo entrenamiento con Mama Tua y ahora cuenta con un digno arsenal de puñetazos. Tan sólo tiene que controlar ese maldito temperamento italiano.

ANÁLISIS

Para ser un principiante, Joey T es un personaje la mar de bueno. Puede que no esté tan pulido como algunos de los otros, pero cuenta con una potencia pura que rivaliza con la de tipos como Butcher o Boris. Al igual que Mama Tua, es bastante lento en el ring, pero lo subsana con un excelente alcance, con lo cual nunca estás a salvo por muy lejos de él que te encuentres.

CALIFICACIÓN: 7/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES

→, → + 🔵
←, ←, → + 🔴
← + 🟡 + 🟢

COMBOS

🟢, 🟡, 🟡
↑/↓ + 🔵, 🔴, 🟢, 🟢
↘ + 🟡, 🟢





JET "IRON" CHIN

Edad:	**23**
Ciudad natal:	**Taipei, Taiwán**
Peso:	**67 Kg**
Altura:	**177 cm**
Envergadura:	**198 cm**
Archienemigo:	**Johnny "Bad" Blood**

HISTORIAL

Gracias al espaldarazo de su éxito en el primer campeonato, Jet abrió su propia escuela de boxeo en su Taiwán natal, sin duda adiestrando a la siguiente generación de luchadores de R2R, así como a los actuales, incluidos Afro Thunder y Rocket Samchay. Aun así, la auténtica pasión de Jet es la acción, de modo que vuelve al ring dispuesto a dar guerra. Es poco ortodoxo, pero tremendamente espectacular.

ANÁLISIS

Jet es uno de los púgiles más rápidos de movimientos y, al contrario que Afro Thunder, él sí que pica como una abeja. Su mezcla de artes marciales y técnicas de boxeo chinas lo convierten en un personajillo excelente... ¡si eres capaz de soportar sus constantes chillidos, claro!

CALIFICACIÓN: 8/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES

→, ← + 🟢
←, → + 🟡
← + 🟡
← + 🟡, 🔴, 🟢, 🔵

COMBOS

↑/↓ + 🟡, 🟢, 🔴, 🟢
→ + 🟡, 🟡, 🟡
↘ + 🟡, 🔴, 🟢



LULU VALENTINE

Edad:	**27**
Ciudad natal:	**Seattle, EUA**
Peso:	**49 Kg**
Altura:	**159 cm**
Envergadura:	**163 cm**
Archienemigo:	**Joey T**

HISTORIAL

Tras poner en marcha su propia firma de moda y una gama de prendas deportivas, algunas voces críticas se preguntan si no estará aquí sólo por la promoción y no por el campeonato. Pero cualquiera que reciba uno de sus puñetazos te dirá que está resuelta a lograr la gloria.

ANÁLISIS

Lulu, la sex symbol del ring, es una luchadora despiadada, así que no te dejes engañar por su aspecto. Se gasta unos potentes golpes derivados de su inmensa velocidad por el cuadrilátero, así que procura no perderla de vista. Como personaje en conjunto es fantástica... pero es una chica.

CALIFICACIÓN: 7/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES

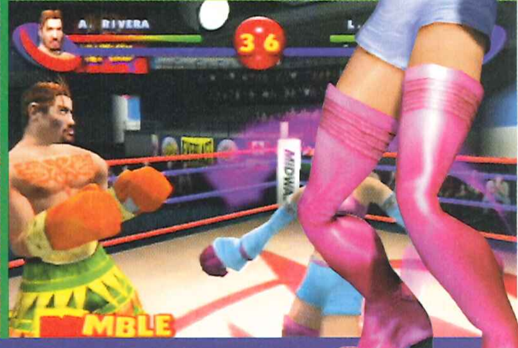
←, ←, → + 🟢
→ + 🟡 + 🟢
→ + 🔴 + 🔵

COMBOS

🟡, 🟢, 🔵, 🔵
↘ + 🟡, 🟢
→ + 🔴 + 🔵, 🔵, 🟢, 🟢, 🟡







JR FLURRY

Edad: **24**
Ciudad natal: **Los Ángeles (EUA)**
Peso: **68 Kg**
Altura: **156 cm**
Envergadura: **190 cm**
Archienemigo: **Wild "Stubby" Corley**

HISTORIAL

Apodado tiempo atrás "El púgil pródigo" por cómo se volvió contra su antiguo entrenador, ahora se ha tranquilizado y ha perdido su arrogancia de juventud. Sigue siendo bastante engreído, pero si le añadimos unas habilidades muy refinadas y todo lo que aprendió en su adiestramiento, es todo un personaje y está listo para reclamar para sí el título. ¿Y quién iba a pararle los pies?

ANÁLISIS

De todos los boxeadores, JR Flurry es quien más se parece a Ángel Rivera en el sentido de que es un púgil armónico. Relativamente rápido y de una potencia moderada, no es alguien con quien te quieras encontrar en el ring. Añade a eso algunos movimientos fantásticos y obtienes uno de los boxeadores nuevos más cañeros del circuito.
CALIFICACIÓN: 8/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES

←, → + 🟢
→, ← + 🟡
← + 🟡

COMBOS

→ + 🟡, 🔴, 🔴, 🟡
↑/↓ + 🟡, 🟢, 🔴
🟢, 🟢





JOHNNY "BAD" BLOOD

Edad: **21**
Ciudad natal: **Papatoetoe, Nueva Zelanda**
Peso: **105 Kg**
Altura: **189 cm**
Envergadura: **220 cm**
Archienemigo: **Jet "Iron" Chin**

HISTORIAL

Con la salida de su hermano del elenco de Ready 2 Rumble, Johnny Blood ha venido a ocupar su lugar, aunque no se le parece en nada. Pese a haber sido pastor casi toda su vida, es un alma agresiva, tal como atestiguan numerosas broncas en tabernas. Sus aptitudes para la lucha maorí son salvajes y eso, junto a su deseo de eclipsar las actuaciones de su hermano, hacen ver que estamos ante un tío duro de verdad.

ANÁLISIS

Johnny es un personaje bastante decente, si bien un poco lento. Sin embargo, sabe cómo arrear un buen par de galletas, haciendo gala de un muestrario decente. Sus técnicas poco convencionales hacen de él un personaje bastante divertido de controlar, aunque no es que sea muy fácil de dominar.
CALIFICACIÓN: 7/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES

←, ←, → + 🟡
→ + 🟡 + 🟢
←, ←, → + 🟢

COMBOS

↑/↓ + 🔵, 🟡, 🔵
↘ + 🟢, 🟡
🟡, 🟢





"BIG" WILLY JOHNSON

Edad: **111**
Ciudad natal: **Chester, Inglaterra**
Peso: **79 Kg**
Altura: **180 cm**
Envergadura: **183 cm**
Archienemigo: **ROBOX RESE4**

HISTORIAL

Estar atrapado en un perpetuo salto en el tiempo le va la mar de bien a Willy, ya que puede boxear cuando le viene en gana. Aunque prefiere luchar sin guantes, ha adaptado sus técnicas de la vieja escuela al deporte moderno. Ahora bien, vaya pinta, Willy...

ANÁLISIS

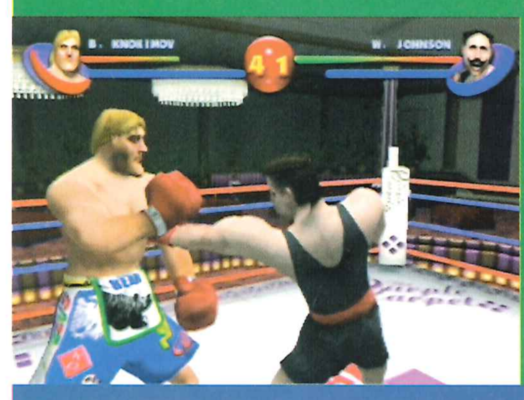
Si buscas comedia pura Willy no te fallará, pero ahí es donde acaban los aspectos positivos. No sólo es muy difícil pillarle el tranquillo, sino que es lento y relativamente débil. Sabe mucho de la historia del boxeo y por lo tanto conoce todos los movimientos, pero eso a duras penas compensa sus otras insuficiencias, que son numerosas.
CALIFICACIÓN: 5/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES

→, → + 🟢
→, →, ← + 🟡
↑, ↓ + 🟡 (ó ↓, ↑ + 🟡)

COMBOS

🟡, 🟡, 🟢, 🟢
→, →, ← + 🟡, 🔴, 🔵, 🔴
↑, ↓ + 🟡, 🟡, 🟡, 🟡, 🟡 (ó ↓, ↑ + 🟡, 🟡, 🟡, 🟡, 🟡)







FREAK E. DEKE

Edad:	**19**
Ciudad natal:	**Toronto, Canadá**
Peso:	**58 Kg**
Altura:	**156 cm**
Envergadura:	**188 cm**
Archienemigo:	**Freedom Brock**

HISTORIAL
El punkie Freak E. Deke no es un boxeador al uso; en fin, ¿quién más lleva gafas y una cresta mohicana en el ring? Freak E. aprendió sus habilidades para la lucha de otros punks en las primeras y alborotadas filas de conciertos de todo el mundo, donde también desarrolló una gran tolerancia al dolor. No habría que infravalorar a este púgil enjuto y fuerte, porque podría dar la campanada consiguiendo la victoria.

ANÁLISIS
En una palabra, Frek E. Deke es una porquería. De hecho, es patético. Quizá parezca un personaje de aspecto molón, pero eso es todo. Es un auténtico enclenque y pena da verlo corretear por el ring como un pececillo en aguas infestadas de tiburones. Es de aquí a Lima el personaje más débil del juego. Lo único bueno que tiene es su resistencia al dolor.
CALIFICACIÓN: 4/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES
→, → + 🟢
←, → + 🟢

COMBOS
🟡, 🟢, 🟢, 🟢
← + 🟢, 🟡, 🟢







MICHAEL JACKSON

Edad:	**Desconocida**
Ciudad natal:	**Gary, Indiana**
Peso:	**57 kg**
Altura:	**168 cm**
Envergadura:	**185 cm**
Archienemigo:	**Shaquille O'Neal**

HISTORIAL
Ah, el autoproclamado 'Rey del Pop'. Tras haberse dirigido en persona a Midway para que lo incluyeran en el juego, su petición fue aceptada de inmediato y aquí está. Tras algunos años alejado del centro de atención de la industria musical, ésta es la forma de Jacko de volver a la acción... ¡y a la prensa amarilla!

ANÁLISIS
Lo más virguero de Jacko es que hace sus pasos de "Moonwalker" en uno de sus choteos, y nadie puede quejarse de eso. Como boxeador es mucho más duro de lo que puedas imaginar (será por tanto entrenamiento con pesas) y si se lo propone es capaz de pegar fuerte. No es malo ni una maravilla, pero ¿qué importa? Es Michael Jackson...
CALIFICACIÓN: 7/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES
→, → + 🟡
←, → + 🔴
→, ← + 🟢

COMBOS
🔵, 🔴, 🟡, 🟢
🟡, 🟡, 🟢
→ + 🔵, 🟢

GC THUNDER

Edad:	**20**
Ciudad natal:	**Miami, EUA**
Peso:	**54 Kg**
Altura:	**174 cm**
Envergadura:	**178 cm**
Archienemigo:	**Afro Thunder**

HISTORIAL
Tal vez parezca el típico canijo, pero GC es igual de extravagante que su primo Afro en lo que al boxeo se refiere. Algunos dicen que es aún más fantoche que él, pero eso no le ha impedido usar su éxito para abrir su propia cadena de salones de peluquería o chulear sobre sus méritos en este deporte.

ANÁLISIS
Al contrario que Afro Thunder, GC tiene la potencia pero no la velocidad en lo que a la lucha se refiere. Eso lo convierte en un individuo duro en el cuadrilátero, aunque es dificililllo de controlar y, por la combinación con su relativa lentitud, un personaje bastante frustrante. Para los boxeadores más expertos.
CALIFICACIÓN: 7/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES
→, ← + 🟢
→ + 🔴 + 🔵
←, → + 🟡

COMBOS
🟡, 🟡, 🟢, 🔵
→ + 🔴 + 🔵, 🟡, 🟢
🟡, 🔴, 🔵, 🔵









WILD "STUBBY" CORLEY

Edad:	**21**
Ciudad natal:	**Cosicana, EUA**
Peso:	**66 Kg**
Altura:	**189 cm**
Envergadura:	**196 cm**
Archienemigo:	**JR Flurry**

HISTORIAL
Tras perder la mano izquierda en un accidente en un rodeo, a Stubby le pusieron un guante artificial durante su recuperación y descubrió que le daba un don para el boxeo. Conocido por tener el jab más rápido del oeste, está decidido a machacar al resto de púgiles con una sola mano.

ANÁLISIS
Stubby es otro personaje proporcionado, si puedes sustraerte a sus payasadas de cowboy, claro. Con esa mano izquierda arrea unos zurriagazos de alivio, y ahí es donde residen sus auténticas habilidades. No es el boxeador más ligero del circuito, lo cual puede acabar frustrando a más de uno.
CALIFICACIÓN: 7/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES
→, → + 🟢
→, → + 🔵
←, → + 🟢

COMBOS
↑/↓ + 🔵, 🟡, 🟢, 🔴
🟡, 🟢, 🟢
→, → + 🔵, 🟡, 🟢





SHAQUILLE O'NEAL

Edad:	**28**
Ciudad natal:	**Los Angeles, EUA**
Peso:	**143 Kg**
Altura:	**213 cm**
Envergadura:	**229 cm**
Archienemigo:	**Michael Jackson**

HISTORIAL
Sí, es la superestrella del baloncesto y miembro en una ocasión del Dream Team norteamericano. La razón por la que Shaq ha dejado de hacer mates y se ha metido a boxeador se nos escapa; tal vez sólo quería cambiar de aires. Pero eso no importa, ya que nos alegramos de verlo aquí.

ANÁLISIS
Shaq posee una ventaja principal sobre todos los demás del circuito, y son sus brazos de increíble longitud. Con ellos puede atacar sin peligro a una buena distancia sin que le devuelvan los golpes. Sin embargo, eso también quiere decir que sus puñetazos son bastante lentos y que se los ve venir de una hora lejos. Con todo, es Shaq, y es un figura.
CALIFICACIÓN: 8/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES
←, → + 🟡 + 🟢
↑, ↓ + 🟡 (ó ↓, ↑ + 🟡)
←, ← + 🟢

COMBOS
🟡, 🔵, 🔴
🔴, 🟡





FREEDOM BROCK

Edad:	**38**
Ciudad natal:	**Santa Cruz, EUA**
Peso:	**59 Kg**
Altura:	**156 cm**
Envergadura:	**193 cm**
Archienemigo:	**Freak E. Deke**

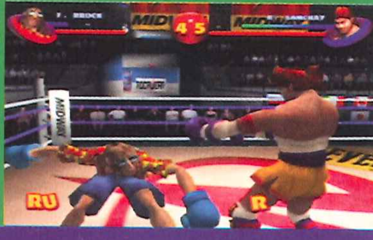
HISTORIAL
Para extraer el máximo rendimiento de Freedom Brock, dile que va a cabalgar sobre una ola gigantesca. Tal vez sea un surfero holgazán, pero necesita dinero para poder seguir haciendo surf por todo el mundo, y la forma más rápida de conseguirlo es boxeando. En cuanto se sube a la lona se vuelve majara: sólo hace falta ver la de gente a la que ha derribado en las costas de Australia para conseguir pillar una ola.

ANÁLISIS
Por el enfoque tontorrón y despreocupado que de la acción tiene Freedom Brock no es el más fácil de dominar, y en este sentido es muy parecido a Freak E. Deke. Ni muy potente ni veloz, y sin ninguna técnica especialmente buena, dista de ser el boxeador alucinante que pretende ser.
CALIFICACIÓN: 6/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES
→, → + 🔴
→, → + 🟢
←, ← + 🟢

COMBOS
🟡, 🟡
↑/↓ + 🟡, 🔴, 🟢
🟢, 🔵, 🔵





ROCKET SAMCHAY

Edad:	**26**
Ciudad natal:	**Bangkok, Tai.**
Peso:	**75 Kg**
Altura:	**189 cm**
Envergadura:	**198 cm**
Archienemigo:	**Ángel Rivera**

HISTORIAL
Una vez más, Rocket le ha echado el ojo al campeonato de Ready 2 Rumble; y cuando decimos el ojo, queremos decir uno solo, ¡debido a una pequeña pelea con Ángel Rivera y su pulgar! Tras regresar a Tailandia para entrenarse un poco más, recuperarse y reunir algunos movimientos nuevos de los mejores luchadores asiáticos, ya vuelve a estar preparado para saciar su enorme sed de venganza.

ANÁLISIS
Era uno de los mejores personajes del original, e incluso con sólo un ojo sigue siendo bueno. Con una mezcla casi perfecta de velocidad y fuerza, combinada con algunos movimientos Thai, Rocket aún se merece unos cuantos asaltos bajo tu control.
CALIFICACIÓN: 8/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES
←, → + 🟡
→, ← + 🟡
←, → + 🟢
→, ← + 🔵

COMBOS
↑/↓ + 🟡, 🟢
🟡, 🟡, 🟢, 🟡
→, ← + 🔵, 🟢, 🟡





ROBOX RESE4

Edad: 1
Ciudad natal: Chicago, Illinois
Peso: 68 Kg
Altura: 156 cm
Envergadura: 203 cm
Archienemigo: "Big" Willy Johnson

HISTORIAL
Diseñado por ROBOX como publicidad de su máquina de mantenimiento físico-cardiológico para ejercicios aeróbicos, puede que ROBOX RESE4 sea sólo una estratagema barata de marketing, pero no se lo digas a la cara. Este chico no se limita a recibir unos cuantos sopapos en el careto, sino que los devuelve añadiendo una burrada de potencia extra. No es ningún saco de arena.

ANÁLISIS
Entre todos los personajes nuevos del juego, ROBOX RESE4 es de lejos el más fardón. Tal como cabría esperar, es duro de pelar, estando construido en metal. Pero es al mismo tiempo bastante lentorro (igual necesita lubricante). Esta lentitud provoca que sea difícil habituarse a él, pero con un poco de práctica le sacarás partido.
CALIFICACIÓN: 8/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES
←, → + ●
→, ← + ●
→, ← + ●

COMBOS
●, ●, ●
Arriba/Abajo + A, B, Y




MR. PRESIDENT

Edad: 54
Ciudad natal: Washington, EUA
Peso: 82 Kg
Altura: 183 cm
Envergadura: 190 cm
Archienemigo: The First Lady

HISTORIAL
Después de ser relevado por el "liberal" Bush Jr. como presidente de los Estados Unidos, a Bill Clinton sólo le quedaban dos salidas posibles: intentar abrirse camino en el campo de la interpretación anunciando puros habanos o descargar gracias al boxeo toda la adrenalina acumulada tras gobernar durante ocho años el país más paranoico del mundo. Lo que no podía suponer es que su queridísima mujer Hillary también se ha puesto los guantes y está deseando cruzar unas palabrascon su *queridísimo* esposo.

ANÁLISIS
Su aspecto físico deja bien claro que sus años en la Casa Blanca no le han permitido mantenerse en muy buena forma. Su mayor problema es la lentitud.
CALIFICACIÓN: 6/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES
→, →, ● + ●

COMBOS
Desconocidos




THE FIRST LADY

Edad: 53
Ciudad natal: New York, EUA
Peso: 55 kg
Altura: 165 cm
Envergadura: 166 cm
Archienemigo: Mr. President

HISTORIAL
Amargada por la promiscuidad de su marido, Hillary Clinton decidió demostrarle su valía en el mundo de la política. Como sabe que le lloverán golpes bajos de todos los lados, ha pensado ponerse en forma para aguantar el chaparrón... y qué mejor manera que subida en un cuadrilátero. Además, así aprovecha para pasar más tiempo con su marido haciendo lo que hace cualquier matrimonio bien avenido: tirarse mutuamente los trastos a la cabeza y los puños a la cara.

ANÁLISIS
Aunque ya sea conocida en el mundillo pugilístico como "La Dama de Hierro 2" deja bastante que desear (excepto cuando se enfrenta a su marido... entonces no hay quien detenga su furia). Su escasa envergadura es uno de sus principales defectos aunque tampoco se puede decir que sea muy rápida.
CALIFICACIÓN: 5/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES
Desconocidos

COMBOS
Desconocidos




RUMBLE MAN

Edad: Desconocida
Ciudad natal: Encino, EUA
Peso: 232 Kg
Altura: 254 cm
Envergadura: 305 cm
Archienemigo: Todos

HISTORIAL
Rumbleman es una versión mutada del mismísimo maestro de ceremonias, el inimitable Michael Buffer. Cómo y cuándo sufrió dicha mutación se desconoce, aunque sospechamos que se debe a una visita que hizo recientemente a España para asistir al musical sobre el Dr. Jeckyll y Mr. Hyde protagonizado por Raphael. Tenle miedo porque su aterrador aspecto es un fiel reflejo de su fuerza.

ANÁLISIS
Que te quede claro que es duro de narices. Su envergadura es colosal y es fuerte a más no poder, aunque posee el handicap de la lentitud. Cuando te enfrentes a él, espérate a que se burle porque entonces quedará expuesto a un ataque. Ahora bien, no dejes que aumente su medidor RUMBLE porque entonces sí que se vuelve imparable.
CALIFICACIÓN: 8/10

MOVIMIENTOS ESPECIALES
→, → + ●
→, → + ●
→, → + ●

COMBOS
Desconocidos

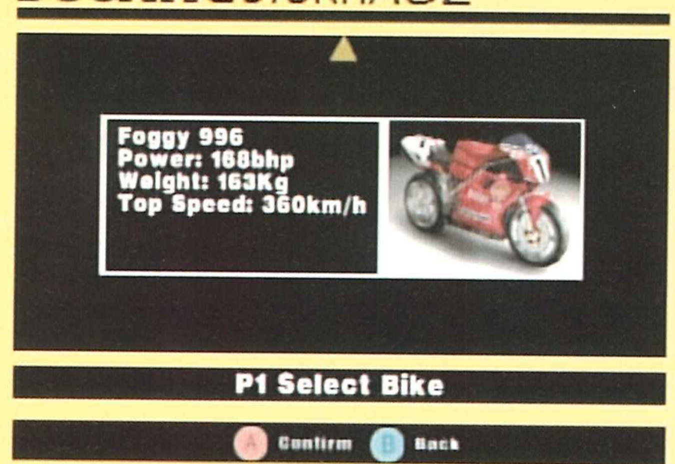


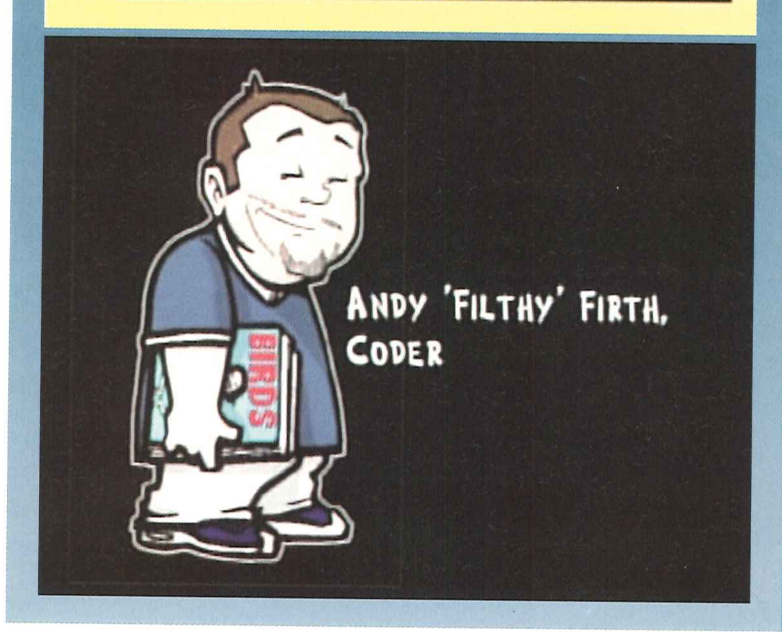

Trucos a tutiplén

Ducati World

Dentro de la opción Enter Your Name del menú Options, introduce alguno de estos códigos:

THEDOGSNADS	Puedes usar la Foggy 996 (en Quick Race)
TODDMCARTOR	Puedes usar la 900 SSS FE (en Quick Race)
GREEDYGIT	1.010.000 dólares para tus gastos
TEAM	Caricaturas de los desarrolladores del juego
BADDRIVER	Desbloquea todas las licencias
ITSALLOVER	Desbloquea "Rewards" en Quick Race



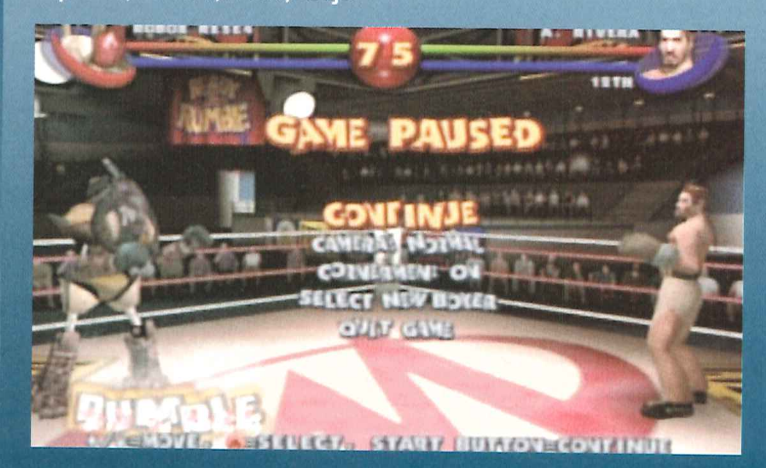


Chicken Run

Bonus de final: Recoge todas las fotos bonus y consigue una medalla de oro en todos los mini-juegos para desbloquear esta opción en la cabaña 1.

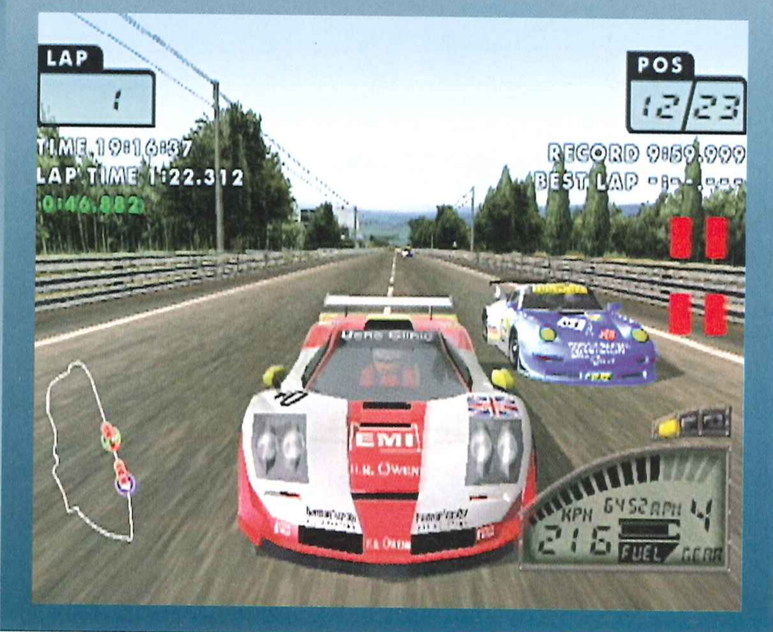
Ready 2 Rumble 2

Durante un combate puedes llenar tu contador "RUMBLE" al máximo sin dar un golpe: pausa el juego e introduce L, R, R, L, R, L, R, R, R, R, L, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo.



24 horas de Le Mans

Consigue el oro (primera posición) en todos los circuitos del modo carrera rápida y desbloquearás el Jaguar XR9 LM Concept Car.



Fighting Vipers 2

Bonus stage
Si eliminas a tu contrincante del stage 7 (en modo Arcade o Random) en menos de 5 minutos 50 segundos con, por lo menos, la mitad de fuerza o un Super KO, accederás a un bonus stage en el que lucharás con Kuhn.

Jugar con Kuhn
Véncelo en el bonus stage, y después podrás utilizarlo.

Jugar con B.M.
Gánale en modo Arcade o Random con un Super K.O.

Jugar con Del Sol
Gánale en el modo Random y termina el juego (aparece aleatoriamente como primer adversario de Tokyo).

Trajes alternativos
En la pantalla de selección de personajes, coloca el cursor sobre un luchador y pulsa arriba.

Charlie sobre la bici
Llevando a Charlie, pulsa Abajo dos veces para que se suba a su bici.

Spawn: In the Demon's Hand

Obtener galerías y personajes bonus
Cada vez que termines el modo Tournament Battle con un personaje, desbloquearás su galería y un personaje adicional.



NBA Hoopz

En la pantalla de carga de los partidos, usa los siguientes botones para cambiar las tres M que hay en la parte inferior izquierda de la pantalla. Usa X para cambiar la primera M, A para cambiar la segunda y B para la tercera; después usa la cruceta para introducir una dirección. Si lo haces correctamente, verás el nombre del código sobre las M.

CÓDIGO	EFECTO
3-1-2 Arriba	Turbo infinito (Infinite turbo)
0-2-3 Izquierda	Cancha caribeña (Beach court)
3-2-0 Izquierda	Cancha callejera (Street court)
0-1-4 Derecha	Uniforme de casa (Home uniform)
0-2-4 Derecha	Uniforme de visitante (Away uniform)
1-1-1 Derecha	Pelota de colores (ABA ball)
1-2-1 Izquierda	Lanzamientos de abuela (Granny shots)
0-1-1 Abajo	Enseña % de tiro (Show shot %)
1-1-0 Abajo	Activa paneles de publicidad móviles (Show hotspots)
3-0-1 Arriba	Desactiva paneles de publicidad (No hotspots)
4-4-4 Izquierda	Permite el goaltending (No goaltending)
2-2-2 Derecha	Permite todas las faltas (No fouls)
3-0-0 Derecha	Cabezones (Big heads)
3-3-0 Izquierda	Cabezas reducidas (Tiny heads)
5-4-3 Izquierda	Equipo Fary (Tiny players)



Phantasy Star Online

Ropajes alternativos

Comienza un nuevo juego y selecciona un personaje. Introduce uno de los siguientes nombres de personaje para desbloquear dos vestuarios adicionales en la pantalla de selección de ropa.

PERSONAJE	NOMBRE
Humar	KSKAUDONSU
Hunewearl	MOUEOSRHUN
Hucast	RUUHANGBRT
Ramar	SOUDEGMKSG
Racast	MEIAUGHSYN
Racaseal	NUDNAFJOOH
Fomarl	DNEAOHUHEK
Fonewm	ASUEBHEBUI
Fonewearl	XSYGSSHEOH

Animaciones extra de los personajes

Dentro del recibidor online (donde te adhieres a los equipos de los demás), conecta el Dreamcast Keyboard y, manteniendo apretada la tecla "Alt", ve apretando las teclas F (F1, F2... etc) para que tu personaje vaya realizando algunos divertidos movimientos.

Modo Hard y modo Very Hard

Pásate la versión offline del juego para acceder al modo Hard, y pásate el modo Hard para conseguir el modo Very Hard (conseguirás mucha más experiencia y mejores armas).

Truco de la pantalla de carga

Si te aburres durante la luminosa pantalla de carga, mueve el mando analógico o la cruceta y verás cómo mueves un pequeño rayo de luz.



Sonic Shuffle

Fondos de Window

Introduce el GD-Rom en el CD-ROM de tu ordenador, y en él encontrarás unos bonitos fondos para tu escritorio de Windows.

Personajes adicionales

Completa el modo historia para desbloquear más personajes jugables.

E-102 Gamma

Compra todas las fotos de Amy en Sonic's Room para desbloquear a E-102 Gamma en el modo versus.

Chao

Compra todas las fotos de Knuckles en Sonic's Room para desbloquear a Chao en el modo versus.

Super Sonic

Compra todas las fotos de Sonic en Sonic's Room para desbloquear a Super Sonic en el modo versus.

Big

Compra todas las fotos de Tails en Sonic's Room para desbloquear a Big en el modo versus.

NiGHTS

Cambia la fecha del reloj interno de la Dreamcast al 24 de diciembre. Si tienes todos los personajes desbloqueados, Lumina será sustituida por la añorada NiGHTS.

Libreta

Completa el juego y entra en Sonic's Room para encontrar la libreta sobre la mesa.



Jet Set Radio

Jugar con los Love Shockers

Acaba todos los niveles de Shibuya-cho con puntuación Jet.

Jugar con los Noise Tank

Acaba todos los niveles Benten-cho con puntuación Jet.

Jugar con los Poison Jam

Acaba todos los niveles de Kogane-Cho con puntuación Jet.

Jugar con los Goji Rokkaku

Primero desbloquea a los tres anteriores (Poison Jam, Love Shockers y Noise Tank). A continuación, consigue una puntuación Jet en los niveles de Grind City.

Jugar con Potts (el perro)

Acaba el juego una vez y consigue todos los personajes ocultos (Goji, Love Shockers, Noise Tank y Poison Jam). A continuación, vuelve a empezar el juego y acaba el Monstruo de Kogane antes que Benten Boogie. Después del capítulo 2, los Noise Tank te retarán. Gánales, y podrás jugar con Potts.

PLANETARIO

CARTAS, LISTA DE JUEGOS Y CONTENIDOS PREVISTOS PARA EL PRÓXIMO MES

Internet y Dreamcast, matrimonio con hijos

La posibilidad de jugar partidas online gracias al módem que incorpora la Dreamcast ha sido una característica poco explotada hasta ahora. Apenas un quinteto de juegos ofrecen hasta ahora dicho valor añadido, una cantidad escasa si tenemos en cuenta que la consola se lanzó en nuestro país hace más de un año con un reclamo publicitario basado en su concepción como entretenimiento multijugador.

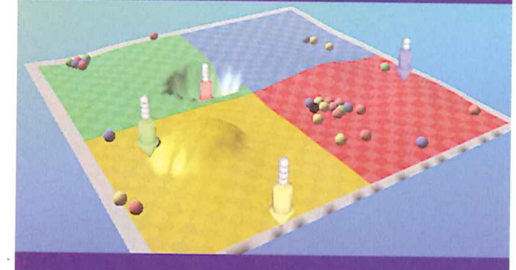
CHUCHU ROCKET!

Pese a contar con unos gráficos sencillotes, cumple a la perfección con su cometido: pasárselo en grande con esos diminutos ratoncillos. En el momento de su lanzamiento en España supuso una pequeña revolución ya que se trató del primer juego para consola que permitía disputar partidas en red enfrentando a cuatro jugadores europeos.



PLANET RING

Al contratar la tarifa plana de Terra te regalan este parque de atracciones virtual y un micrófono para poder comunicarse oralmente con el resto de dreamcasteros europeos. Sin ser un juego impresionante a nivel técnico y gráfico, hay que tener en cuenta que no hay que pagar un duro por él y que como divertimento menor tiene su gracia.



PHANTASY STAR ONLINE

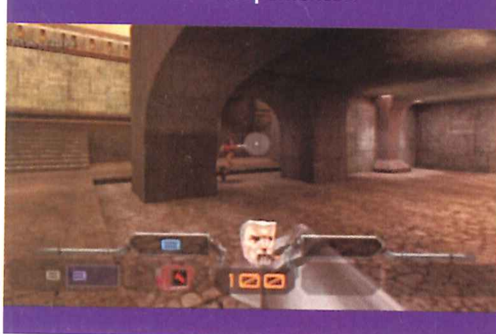
¿Cómo hemos podido vivir hasta ahora sin esta joya del Sonic Team? El primer RPG online para consola y exclusivo (de momento) para Dreamcast. Un espectáculo impresionante a todos los niveles que rompe barreras idiomáticas y mundializa el ocio electrónico. Considéralo ya un clásico de la historia de los videojuegos.





QUAKE III ARENA

Por fin se vislumbra el verdadero potencial online de la Dreamcast. Sus constantes 30 cuadros por segundos y la compatibilidad 100% entre todas las consolas suponen una alternativa más que aceptable a la versión del mismo juego para PC. Además, Sega ha distribuido un ratón y un teclado totalmente compatibles para quien esté habituado a dichos periféricos.



TOY RACER

Pensado casi exclusivamente como juego online, los franceses de No Cliché desarrollaron esta obra menor basándose en el motor gráfico de Toy Commander. No es un título imprescindible ni pasará a la historia de los videojuegos, pero su reducido precio y su falta de pretensiones lo convierten en un producto simpático ideal para echar unas partidas rápidas.



Un futuro prometedor

Pero el panorama va a mejorar ¡y de qué manera! Durante este año, la Dreamcast va a demostrar que aún está viva, coleando y dispuesta a dar guerra gracias a una buena cantidad de juegos entre los que destacan los siguientes. Son títulos que seguirán aprovechando el módem de la consola para que podamos compartir nuestra pasión con jugadores de todo el mundo.

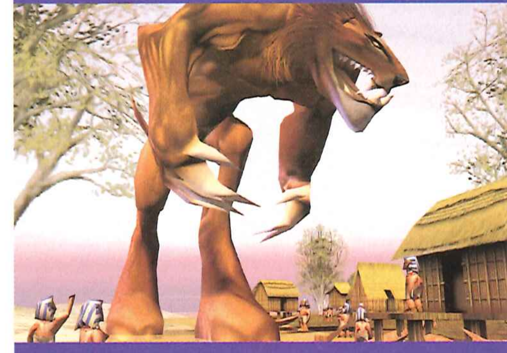
DAYTONA USA 2001

Un habitual de los salones recreativos que llegará a la 128 bits de Sega retando por red a los millones de *daytoneros* que hay esparcidos por el mundo a participar en trepidantes carreras totalmente arcades.



BLACK & WHITE

La ambiciosa obra de Peter Molyneux, director de Lionhead Studios, se encuentra en fase de postproducción. Cuando se ponga a la venta, podremos asumir el papel de dios y competir contra otras deidades en diversas modalidades entre las que se incluirán dos vía Internet.



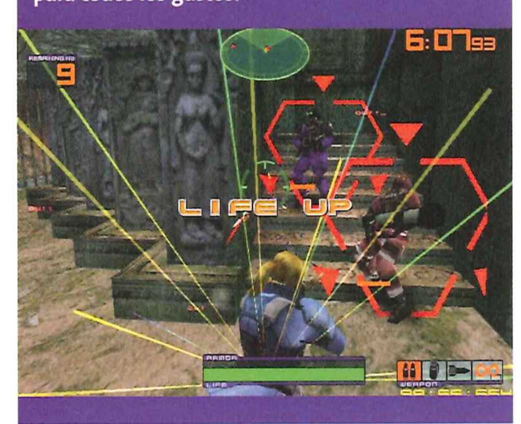
HUNDRED SWORDS

Los creadores del adictivo Jet Set Radio, es decir Smilebit, no sólo saben llenar de grafitis las paredes. Podréis comprobar, si es que se confirma la llegada de este juego a España, que el género de la estrategia puede ser muy divertido si tienes una Dreamcast y compites contra oponentes humanos a través de la red.



OUTTRIGGER

Quake III Arena es el rey de los shooter en primera persona para Dreamcast. Pero su reinado se ve seriamente amenazado por Outtrigger, la última maravilla de Yu Suzuki y su portentoso equipo de desarrollo AM2. Sus armas: gráficos hiperdetallados, perspectiva en primera y tercera persona y modalidades online para todos los gustos.



VIRTUA TENNIS 2

El mejor juego de tenis de la historia y el más adictivo para muchos dreamcasteros (entre los que, evidentemente, nos encontramos nosotros) va a tener una continuación. Contará con nuevos tenistas tanto masculinos como femeninos y permitirá disputar adictivos partidos a través (y por encima) de la red.



ALIEN FRONT ONLINE

A Wow Entertainment, responsable de Daytona USA 2001, le ha gustado eso de Internet y ya se encuentra ultimando este interesante juego. Deberás conducir un vehículo terrestre o alienígena, dependiendo del bando que más simpático te caiga, y luchar contra oponentes a distancia.

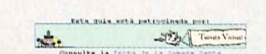


BREVES

La Semana más Santa

AHHH, LA SEMANA SANTA. Este aperitivo de las vacaciones de verano puede dar mucho de sí (aunque Rubencebú suelte cada año su célebre pregunta: ¿por qué no un mes santo?) si visitas la Web que te recomendamos. Aquí encontrarás prácticamente toda la información de esta festividad en diversas comunidades de España y en otras partes del mundo (como Colombia o Italia) con links a páginas interesantes. También es posible encontrar datos sobre la artesanía, la música o los libros relacionados con la Semana Santa.
guia.semanasanta.andal.es





Al trote

El asalto de Penélope Cruz a Hollywood continúa con "Todos los caballos bellos", un film dirigido por Billy Bob Thorton que se estrenará el 6 de abril en España. Aunque el argumento parece sacado de un culebrón (chico que se traslada a un rancho de Méjico donde se enamora de la hija del propietario), Penélope comparte reparto con Matt Damon y Rubén Blades. La página Web oficial de la película, aparte de los datos habituales sobre el reparto y el rodaje, también ofrece información sobre la novela en la que está basado el film, obra de Cornac McCarthy.
www.miramax2000.com/horses/index.html



Torrente: vuelve el hombre

Teniendo en cuenta el bombazo que supuso el estreno de la primera parte de Torrente y la expectación que ha creado el rodaje de su continuación (cuyo estreno está previsto para el día 30 de marzo) no estaría de más que te empaparas del casposo universo de este personaje creado por Santiago Segura dando una vuelta por la página oficial de Torrente 2: Misión en Marbella. Esta vez, este personaje gordo y facha pero a la vez entrañable se las tendrá que ver en la tierra de Jesús Gil con un peligroso terrorista internacional que pretende destruir Marbella. Además de enterarte de todos los detalles de la película protagonizada por el inefable Segura, Tony Leblanc, Gabino Diego y José Luis Moreno, en la Web hay un montón de opciones bastante "curiosas" que no deberías perderte. Desde fotos del colchonero protagonista hasta consultorios sentimentales o concursos de "gases nobles" y piropos, todo tiene cabida en esta impresionante página en la que no faltan las continuas referencias a ese pequeño gran hombre que es El Fary.
www.torrente-2.com





Javieeeeer

EL ORGULLO PATRIO en estos momentos (sin tener en cuenta a Torrente, claro) está cada vez más cerca de vivir su gran noche. El 25 de marzo tendrá lugar la 73 edición de los Oscar y Javier Bardem intentará convertirse en el primer actor español que se alza con la estatuilla al mejor actor. En esta página podéis encontrar todas las novedades que se vayan produciendo y también está a vuestra disposición una lista con todos los nominados y un poco de historia de esta cita anual. Si estás muy puesto en esto del cine, también puedes intentar responder a unas preguntas relacionadas con los Oscar. Aquí no hay comodines del 50%, así que piénsatelo bien.
www.oscar.com

El mono cachondo

No contento con interpretar a una copia descafeinada de Tarzán ("George de la Jungla") y a un imitador de Indiana Jones ("La Momia"), Brendan Fraser se ha metido ahora en la piel de un dibujante de cómics en "Monkeybone". Su personaje, Stu Miley está a punto de casarse con Julie (Bridget Fonda) y ha conseguido triunfar gracias al gamberro mono que da título al film. Por desgracia las cosas se torcerán por culpa de un accidente de coche que deja al protagonista en estado de coma... O al menos eso es lo que creen los médicos, porque en realidad Monkeybone está intentando hacerse con el control de Stu. Entre los efectos especiales de la película destaca la técnica utilizada para hacer cobrar vida a los muñecos de plastilina. "Monkeybone" se estrenará en España el 6 de abril.

www.monkeybone.com



De lagartijas y calabozos

Cada vez falta menos para el estreno de la versión cinematográfica de "El Señor de los Anillos" y, para ir abriendo boca, nos va a llegar una película que también se apunta a la moda de la espada y brujería. "Dragonas y Mazmorras" cuenta con el respaldo del famoso juego de rol y de la serie de dibujos animados que pudimos ver por aquí hace unos cuantos años. El film se estrenará el 6 de abril y en su reparto destacan Jeremy Irons como el malvado mago Profion y Thora Birch (la niña de "American Beauty") como la Emperatriz Savina, la única persona que puede controlar a los Dragones dorados. En el enfrentamiento entre ambos tendrán mucha importancia dos ladrones interpretados por Justin Whalin y Marlon Wayans.

www.seednd.com



Beck nos visita

Hace pocos días ha sido confirmada la gira europea que Beck realizará por tierras europeas durante el mes de junio. El músico americano visitará tierras españolas dentro de este *tour* de presentación de su nuevo disco (que verá la luz durante este año). Concretamente estará en Barcelona el 11 de julio y en Santiago de Compostela (dentro del Festival SantiRock) el 12 del mismo mes. Puedes consultar la trayectoria musical de Beck en su página oficial, que también incluye un link para conseguir una recopilación de rarezas de edición limitada que sólo se puede adquirir a través de la Web.

www.beck.com





BUZÓN

CARTAS DE LOS LECTORES

El King del tenis

Jose Divasón (Logroño, La Rioja)

Hola, me llamo Jose. Os felicito por vuestra gran revista. Tengo una Dreamcast desde navidades y el juego Virtua Tennis. Sobre él van casi todas mis preguntas.¿Preparados?

Somos unos grandes expertos en Virtua Tennis (y también en tapas y vinos, para qué engañarnos), así que estamos totalmente preparados.

En el número 12 leí cómo desbloquear a Master en este juego. Ya lo he conseguido. Quiero conseguir a King. En vuestra revista ponía que había que completar el modo arcade (como para Master) sin perder ningún juego y al final juegas un partido contra él y Master. Me pasé todo el modo arcade jugando a dobles con Master y Philippoussis y jugué al final contra él (y Master), le conseguí ganar pero no lo puedo elegir. ¿qué he hecho mal?

En principio si desbloqueas a Master y luego le ganas a él y a King jugando a dobles en el modo arcade deberías haberlo descubierto. Seguramente lo que ha pasado es que has jugado con Master. Prueba a jugar con otro jugador y no tendrás ningún problema (si no pierdes ningún juego, claro). De todas formas, si completas todas las pruebas del World Circuit también conseguirás jugar con el rey de reyes.

También en el número 12 venía como hacer el saque con el MASTER sin levantar el brazo. Hice A+X+abajo (o A+X+arriba, según en que pista juegue) pero no me sale. ¿Cómo es?

Pues es justamente como dices. Si estás jugando en la parte de debajo de la pista, por ejemplo, tienes que pulsar a la vez A, X (o B) y abajo. Es sólo cuestión de práctica.

¿Hay alguna posibilidad de que Shenmue 2 salga en español?

Alguna posibilidad sí que hay, pero teniendo en cuenta que en la primera parte había menos castellano que en un congreso de esquimales, lo vemos bastante difícil.

De cine y consolas

Luis Miguel Fraile (Vitoria)

¡Hola dreamcasteros! Tengo una Dreamcast (la mejor consola) desde julio, desde mi cumple. Y os voy a hacer unas cuantas preguntillas.

¡Es verdad! Felicidades (un poco atrasadas).

¿Va a salir el Age of Empires II? ¿Si sale, cuándo? (Espero una buena guía).

La versión de Age of Empires II debía ser distribuida en España por Konami, pero hace tiempo que no se sabe nada del tema.

¿Va a salir algo con lo que ver DVD en Dreamcast? ¿Cuándo y cuánto?

También estaba previsto un DVD para Dreamcast pero, aunque un fabricante de estos aparatos sí ha distribuido uno compatible con la consola en Inglaterra, en España somos diferentes y no hay nada previsto (y además nos ganan 3-0).

¿Hay pelis en GD-Rom?

Si sabes guardar un secreto te diremos que circulan algunas películas (totalmente ilegales) en formato CD que pueden verse en la Dreamcast. Por supuesto, nosotros estamos totalmente en contra de estas prácticas piratas, pero es nuestro deber estar informados, que para eso nos pagan.

En el Virtua Striker 2, ¿sólo se puede jugar con selecciones nacionales?

Efectivamente, puedes jugar sólo con selecciones nacionales, aunque si sacas el GD de la consola puedes jugar a pasárselo a un amigo (por imaginación que no quede).

Una última frase: ¡¡Ojalá Sony se arruineeeeee!! Seguid con la revista porque es la mejor. Por cierto, Snatcher: ¡¡¡Ala Madrid!!!

Nuestro director anda muy enfurruñado después del "atraco a mano armada del Bernabeu" (Snatcher dixit), así que no quiere hacer ningún comentario.



Por humor que no quede

Pablo de la Fuente (León)

Hola. Vuestra revista es fenomenal, aunque quedaría mejor con una sección de dibujos, cómics... ¿Qué tal os va? A mí muy bien desde el día que me compré la Dreamcast. Junto a ella adquirí el Sega Rally 2. Después me compré los siguientes juegos: MSR, Shenmue, Soul Calibur y THOTD 2. Bueno, ahí van unas preguntas.

Rubencebú cree que la revista quedaría mejor con una sección de fotos y pósters suyos, pero la verdad es que todos creemos que la sección que nos propones tendría más éxito.

¿Para cuándo la edición de juegos Low Price?

No hay prevista ninguna serie de juegos a precio reducido. Algunos juegos (sobre todo antiguos) sí que han bajado de precio, pero se trata de casos puntuales que cada compañía decide por su cuenta.

¿Qué tal es el PSO? ¿Cuánto dura?

Fastuoso, impresionante, tremendo... (podríamos seguir pero seguramente ya ha quedado claro). La duración de las partidas online es infinita y la de las partidas offline ronda las 60 horas.

¿Cuántos capítulos va a haber de Shenmue? ¿Van a ser igual de largos que el primero?

El juego consta de 16 capítulos, pero para evitar que la segunda parte resulte tan corta como la primera, se ha optado por incorporar 5 de estos episodios en Shenmue II. No es tan largo como un culebrón venezolano pero no está nada mal.

¿Va a crear EA Sports (o Games) algún juego para Dream?

Seremos escuetos, claros y contundentes: no.

¿Va a haber una versión de Driver 2?

No queremos parecer vagos, pero sólo tienes que mirar la respuesta de la pregunta anterior.

¿Sega va a lanzar otra consola al mercado? ¿Mis juegos y periféricos serán compatibles? Si es cierto, ¿cómo es?

De momento no hay planes de lanzar otra consola. La idea es trasplantar el chip de la Dreamcast a otros soportes (de momento set-top-boxes y en el futuro puede que ordenadores PC) y seguramente en función del éxito de este proyecto Sega decidirá si saca una nueva máquina.

¿Van a sacar los de Sega otros periféricos?

Pues los japoneses disfrutarán dentro de poco con un genial karaoke, pero no está nada claro que acabe llegando a nuestro país.

La Naomi 2, ¿es de Sega? ¿Cuáles son sus capacidades internas?

La placa Naomi 2 es una creación de Sega que (como su propio nombre indica) supera las capacidades de la primera Naomi. Posee un chip gráfico Power VR2 capaz de gestionar 10 millones de polígonos por segundo y un procesador Hitachi SH4 RISC de 128 bits a 200 Mhz. Podríamos seguir dando datos y más datos, pero con esto ya puedes hacerte una idea de la potencia de esta nueva máquina.

Gracias por responder a mis preguntas y seguir con el humor de siempre. Hasta otra.

Vale, pero recuerda que humor se escribe con H.

Peloteo aparte

Marcos Valens (Palma de Mallorca)

Hola a todos y fuera peloteo. Tengo unas preguntas que hacer y que preocupan.

Ante tanta diplomacia no podemos hacer otra cosa que responder a tus preocupaciones.

¿Es verdad que Bill Gates ha comprado Sega para quitar competencia?

Es tan cierto como que Jesús Gil va a donar toda su fortuna a Greenpeace. Parece que en su momento existió algún contacto, pero al final el nuevo planteamiento de Sega servirá para que la compañía se mantenga alejada de la billetera del señor Dólar.

¿Cómo se hace para meter un chao en la VMU en el Sonic? Siempre me sale error.

Sólo tienes que coger un chao y llevarlo a la máquina que hay en todos los jardines chao. Quizás tienes problemas porque tu VM no tiene espacio suficiente.

¿Es verdad que van a sacar una VMU nueva, de unos 400 bloques?

De momento se ha puesto a la venta en Japón una VM con cuatro veces más capacidad que la actual, pero no hay fecha de lanzamiento en occidente.





Futuro imperfecto

Pedro Alexander (Tenerife)

Hola. Ya me he comprado la Dreamcast y pienso que ha sido una buena compra. Ahí van mis preguntas.

Y si te compras nuestra revista ya habrás hecho dos buenas compras.

¿Castlevania Resurrection piensa salir? ¿Cuándo?

Después de varios rumores, lo último que se dijo oficialmente es que el juego había sido cancelado.

¿Saldrá el proyecto Agartha de No Cliché?

Eso esperamos, porque el juego tiene muy buena pinta. Lo que ya no te podemos asegurar es la fecha de lanzamiento en nuestro país, ya que está menos clara que la supervivencia de Figo paseando por las Ramblas de Barcelona.

¿Qué pasa con el juego D2?

Pues pasa que nadie se anima a traerlo a nuestro país. ¿Demasiados sustos de muerte?

¿Hay algún juego disponible de béisbol, golf o fútbol americano?

Dentro del género golfero cuentas con Tee Off y NFL QBC 2000 es el representante del fútbol americano. El béisbol no es demasiado popular en nuestro país, así que grandes títulos que sí han aparecido últimamente en los Estados Unidos (como World Series Baseball 2k) no han llegado a España.

Adiós y hasta la próxima. Y me gusta bastante vuestra revista.

Bueno, no lo dices con mucho entusiasmo, pero gracias.

Los problemas del *furbor*

Iñaki & Edu (E-mail)

Hola somos Iñaki y Edu, dos amigos que desearían que nos respondieseis a unas dudas: ¿Para cuándo un juego decente de fútbol para Dreamcast? (que sea mucho mejor que los actuales).

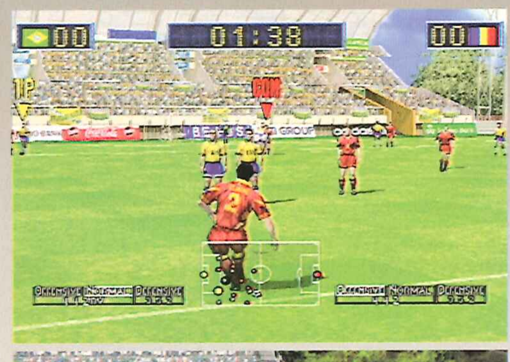
Hay dos títulos en el horizonte que prometen bastante: Victory Goal 2001 y (siempre que se confirme la versión para Dreamcast) Virtua Striker 3.

Clasifica de mejor a peor: UEFA Dream Soccer, European Super League, Virtua Striker 2, WWS 2000 Euro Edition y UEFA Striker 2 (el nuevo de Infogrames).

A mandar: Virtua Striker 2, UEFA Dream Soccer, WWS 2000 Euro Edition y European Super League. De la versión Dreamcast del nuevo juego de Infogrames todavía no tenemos demasiados datos, así que permítenos escurrir el bulto.

¿Saldrá algún juego que le haga la competencia al Metal Gear Solid? (qué tal Head Hunter).

Head Hunter tiene muy buena pinta, pero la verdad es que Snake tiene más fama que el arqueo de cejas de Carlos Sobera y será difícil hacerle la competencia. De todas formas, de los próximos lanzamientos es el que más se aproxima a Metal Gear, aunque el planteamiento de ambos es muy diferente.





¿Me podríais aclarar el futuro de Dreamcast?

Ojalá pudiéramos. El próximo año va a ser clave para la consola después del anuncio de los nuevos planes de Sega, pero no podemos decirte en qué situación quedará la Dreamcast porqué ni las legumbres de Paco Porras serían capaces de adivinarlo.

¿Hay alguna posibilidad de que versionen Dinasty Warriors 2 (de PS2) para Dreamcast?

Ya nos gustaría a nosotros, pero de momento el tanto por ciento de posibilidades es cero patatero.

Bueno, gracias por todo, espero que publiquéis nuestra carta para poder dormir tranquilos. ¡Seguid así con la revista, campeones, sois los mejores!

Esperamos haber acabado con vuestro insomnio.

DIRECTORIO

102 DÁLMATAS
Género: Plataformas
Distribuidor: Proein
Puntuación: 69%

24 HORAS DE LE MANS
Género: Conducción
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 80%

AEROWINGS
Género: Simulación aérea
Distribuidor: Netac
Puntuación: 40%

AQUA GT
Género: Conducción
Distribuidor: Proein
Puntuación: 68%

ARMY MEN: SARGE'S HEROES
Género: Acción
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 55%

BANGAI-O
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 66%

BLUE STINGER
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 75%

BUGGY HEAT
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 59%

CAPCOM VS. SNK
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 87%

CHICKEN RUN
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 70%

CHUCHU ROCKET!
Género: Puzzle
Distribuidor: Sega
Puntuación: 79%

CRAZY TAXI
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 93%



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
Género: Deportes
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 58%

DEAD OR ALIVE 2
Género: Beat´em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 95%



DEADLY SKIES
Género: Arcade aéreo
Distribuidor: Konami
Puntuación: 76%

DINO CRISIS
Género: Aventura
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 78%

DISNEY'S DINOSAUR
Género: Aventura
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 68%

DRAGON'S BLOOD
Género: Aventura
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 63%

DUCATI WORLD
Género: Conducción
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 50%

DYNAMITE COP
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 70%

ECCO THE DOLPHIN
Género: Aventuras marinas
Distribuidor: Sega
Puntuación: 82 %

ECW ANARCHY RULZ
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 30%

ECW HARDCORE REVOLUTION
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 44%

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD
Género: Deportes
Distribuidor: Konami
Puntuación: 51%

EUROPEAN SUPER LEAGUE
Género: Deportes
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 49%

EVOLUTION
Género: RPG
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 78%

F1 RACING CHAMPIONSHIP
Género: Conducción
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 80%

F1 WORLD GRAND PRIX
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 75%

F1 WORLD GRAND PRIX II
Género: Conducción
Distribuidor: Konami
Puntuación: 65%

F355 CHALLENGE
Género: Conducción
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 86%

GRANDIA II
Género: RPG
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 97%



FIGHTING VIPERS 2
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 73%

FUR FIGHTERS
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 82%

GAUNTLET LEGENDS
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 77%

GUNBIRD 2
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 50%

JET SET RADIO
Género: Arcade
Distribuidor: Sega
Puntuación: 93%



HIDDEN & DANGEROUS
Género: Acción/Estrategia
Distribuidor: Proein
Puntuación: 71%

JEDI POWER BATTLES
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Electronic Arts
Puntuación: 75%

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 74%

KAO THE KANGAROO
Género: Plataformas
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 60%

KISS PSYCHO CIRCUS: TNC
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 70%

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 87%

LOONEY TUNES: SPACE RACE
Género: Conducción
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 89%

METROPOLIS STREET RACER
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 96%



MAKEN X
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%

NBA 2000
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 90%



MARVEL VS. CAPCOM
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 80%

MARVEL VS. CAPCOM 2
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 89%

MDK 2
Género: Acción
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 70%

MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 65%

MONAGO GP RACING SIMULATION
Género: Conducción
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 69%

MR. DRILLER
Género: Puzzle
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 78%

NBA SHOWTIME
Género: Deportes
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 70%

PHANTASY STAR ONLINE
Género: RPG
Distribuidor: Sega
Puntuación: 96%



NHL 2K
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%

POWER STONE
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 90%



PEN PEN
Género: Arcade
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 52%

POWER STONE 2
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 93%



PSYCHIC FORCE 2012
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 66%

QUAKE III ARENA
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 91%



RAINBOW SIX
Género: Estrategia
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 70%

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
Género: Plataformas
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 91%



READY 2 RUMBLE BOXING
Género: Deportes
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 90%

RECORD OF LODOSS WAR
Género: RPG
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 88%

RED DOG
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 65%

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 94%



RESIDENT EVIL 2
Género: Aventura
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 80 %

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 98%



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
Género: Aventura
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 82%

SAMBA DE AMIGO
Género: Musical
Distribuidor: Sega
Puntuación: 92%



RE-VOLT
Género: Conducción
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 72%

SAN FRANCISCO RUSH 2049
Género: Conducción
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 65%

SEGA EXTREME SPORTS
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 73%

SEGA GT
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 88%

SEGA RALLY 2
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%

SWWS 2000
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 70%

SWWS 2000 EURO EDITION
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 76%

SHADOWMAN
Género: Aventura
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 85%

SILENT SCOPE
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Konami
Puntuación: 76%

SHENMUE
Género: FREE
Distribuidor: Sega
Puntuación: 98%



SILVER
Género: Action-RPG
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 80%

SLAVE ZERO
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 74%

SNOW SURFERS
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 43%

DIRECTORIO

SOUL FIGHTER
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 75%

SONIC ADVENTURE
Género: Aventura
Distribuidor: Sega
Puntuación: 95%



SONIC SHUFFLE
Género: Puzzle
Distribuidor: Sega
Puntuación: 68%

SOUL CALIBUR
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 95%



SPAWN: IN THE DEMON'S HEAD
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 80%

SPEED DEVILS
Género: Conducción
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 73%

SPACE CHANNEL 5
Género: Musical
Distribuidor: Sega
Puntuación: 92%



SPIRIT OF SPEED 1937
Género: Conducción
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 42%

STAR WARS DEMOLITION
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 65%

STAR WARS: EPISODE I RACER
Género: Conducción
Distribuidor: Electronic Arts
Puntuación: 73%

STREET FIGHTER ALPHA 3
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 82%

STREET FIGHTER III DOUBLE IMPACT
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 79%

STREET FIGHTER III THIRD STRIKE
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 80%

SUPER MAGNETIC NEO
Género: Plataformas
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 62%

SUPER RUNABOUT
Género: Conducción
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 55%

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING
Género: Conducción
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 75%

TECH ROMANCER
Género: Beat´em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 83%

THE HOUSE OF THE DEAD 2
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 90%



TEE OFF
Género: Deportes
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 70%

THE GRINCH
Género: Aventura
Distribuidor: Konami
Puntuación: 57%

TIME STALKERS
Género: RPG
Distribuidor: Sega
Puntuación: 64%

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE
Género: Conducción
Distribuidor: Netac
Puntuación: 70%

TOMB RAIDER CHRONICLES
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 79%

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 86%

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Género: Deportes
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 81%

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Género: Deportes
Distribuidor: Proein
Puntuación: 94%



TOY COMMANDER
Género: Arcade
Distribuidor: Sega
Puntuación: 75%

TOY RACER
Género: Arcade
Distribuidor: Sega
Puntuación: 78%

TRICKSTYLE
Género: Deportes
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 75%

VANISHING POINT
Género: Conducción
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 96%



UEFA DREAM SOCCER
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 78%

UEFA STRIKER
Género: Deportes
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 68%

V-RALLY 2: EXPERT EDITION
Género: Conducción
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 79%

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE
Género: Shoot´em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 68 %

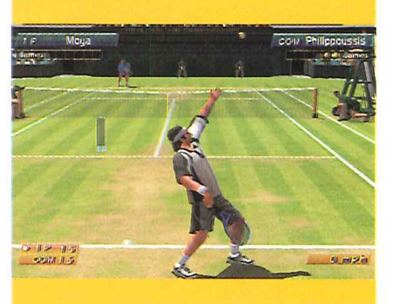
VIRTUA ATHLETE 2K
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 78%

VIRTUA FIGHTER 3TB
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%

VIRTUA STRIKER 2
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 75%

WACKY RACES
Género: Carreras
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 78%

VIRTUA TENNIS
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 96%



WORMS ARMAGEDDON
Género: Estrategia
Distribuidor: Proein
Puntuación: 69%

WORMS WORLD PARTY
Género: Estrategia
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 70%

WWF ROYAL RUMBLE
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 67%

ZOMBIE REVENGE
Género: Acción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 71%

Ganadores del concurso Dream Planet nº 13



Ésta es la lista de los 15 ganadores del concurso Kao the Kangaroo organizado por Virgin y Dream Planet. Por contestar correctamente a la pregunta formulada, cada uno ha ganado una copia del juego.

Raúl Córdoba Pastrana
(Málaga)

José García de la Torre
(Morata de Tajuña, Madrid)

Pablo Centelles Crego
(Sagunto, Valencia)

Francisco Javier Martínez Estella
(Zaragoza)

Sergio Díaz Cambló
(Málaga)

Víctor Antonio Soriano Bernabé
(Madrid)

Ángela Portillo García
(Cádiz)

Luisa Cornejo González
(Fuenlabrada, Madrid)

Sergi Camps
(Barcelona)

David Cabello Díaz
(Granada)

Juan Manuel López García
(El Temple, A Coruña)

Iratxe del Río Iñiguez
(Miranda de Ebro, Burgos)

Iván Rodríguez Pérez
(Sevilla)

José Alberto Seoane López
(L'Hospitalet de Llobregat, Barcelona)

Juanjo Sánchez de Agustín
(Málaga)



Ganadores del concurso Dream Planet nº 14

Ésta es la relación de los premiados en el concurso Vanishing Point organizado por Acclaim y Dream Planet. Cada uno de los 15 ganadores ha conseguido una copia del juego por contestar correctamente a la pregunta formulada.

Alejandro Ramos Delgado
(Viladecans, Barcelona)

César Vivero Martínez
(Chantada, Lugo)

Víctor Beteta Ramírez
(Rubí, Barcelona)

Alberto de Vega Ruiz
(Palencia)

Manuel Fernández Feijoó
(Ourense)

Francisco Nebot Pina
(Betxi, Castellón)

Francisco Ballesta Torre
(Mollet del Vallès, Barcelona)

Carlos Díaz Granja
(Gijón, Asturias)

Miguel Ross Regúlez
(Madrid)

Antonio Acebedo Ramírez
(L'Hospitalet de Llobregat, Barcelona)

Eneko Martín Zubiria
(Irún, Guipúzcoa)

José Miguel Pérez Álvarez
(Azuqueca de Henares, Guadalajara)

José Fernando Vacaro Vergara
(Sevilla)

Alberto García Fernández
(Oviedo, Asturias)

Antonio López Sánchez
(Sant Andreu de la Barca, Barcelona)







El final **DEL SUEÑO**

Después de 15 números en los que hemos intentado ofreceros toda la información sobre Dreamcast desde el punto de vista más objetivo posible, la etapa de Dream Planet ha llegado a su fin. Desde aquí queremos agradeceros la confianza que habéis depositado en nosotros desde aquel lejano número 1. Esperamos haber conseguido hacer de ésta vuestra revista (aunque suena a tópico nos gustaría que esta vez fuera verdad). De todas formas esto no es un adiós, sino un hasta luego, porque el equipo de esta revista ya está empezando a preparar una nueva publicación en la que, además de las novedades de la Dreamcast, también encontraréis una amplia cobertura de todas las plataformas.

Sólo nos queda decir (con lagrimilla incluida)...

...¡hasta pronto!

ya en tu kiosco
la mejor guía
de Office 2000

Consejos prácticos para obtener el máximo rendimiento de la suite ofimática de Microsoft

Guía Office 2000

COLECCIÓN PC FÁCIL

Guía paso a paso para familiarizarse con las poderosas herramientas de Office 2000

Resolución de problemas y recomendaciones para una correcta instalación

A examen las nuevas prestaciones para trabajar con Internet

Incluye ejercicios prácticos para: Word, Excel, PowerPoint, Access, Outlook, Publisher, PhotoDraw y FrontPage





C-12: RESISTENCIA FINAL
LOS HUMANOS UNIDOS JAMÁS SERÁN VENCIDOS
FINAL FANTASY IX
ACOMPAÑA A YITÁN CON LA GUÍA PARA LA ÚLTIMA OBRA DE SQUARE
ONIMUSHA: WARLORDS
LOS CREADORES DE RESIDENT EVIL SE PASAN A LA ÉPOCA DE LOS SAMURAIS
PLANETstation
REVISTA INDEPENDIENTE 100% PLAYSTATION™ Y PS2™
LA SEGUNDA VEZ ES MEJOR
FEAR EFFECT 2
RETRO HELIX
ELLAS BAILAN SOLAS
Z.O.E Y SHADOW OF MEMORIES
DOBLE O NADA PARA KONAMI Y PS2
ALONE IN THE DARK 4
LAS SOMBRAS SIEMPRE PREVALECEN
ISS PRO EVOLUTION 2
EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL DE LA HISTORIA
NÚMERO 30
2,95 EUROS
editorial aurum